

# PC PLAYER

## KEINE RUHIGE KUGEL

**Test: Psycho Pinball**  
**Der beste PC-Flipper**

## PC-PANNENDIENST

**Die wichtigsten Tipps**  
**bei Soundkarten-Ärger**

## SCHÖNE NEUE ONLINE-WELT

**Mehr Spaß im Netz mit**  
**Internet & CompuServe**

## FLUGSIMULATIONS-CHECK

★ **Vergleich: Die Top 12**  
★ **Test: Flight Light**

## SCHREMPF, SHAQ & CO.

**NBA Live: Basketball-**  
**Action auf CD-ROM**



Test: Psycho Pinball

Preview: NBA Live '95

## STARTERS



**REGGIE WILLIAMS**  
**POWER FORWARD**

**Die große Lust:** Das Geschäft mit der PC-Pornographie • **Thomas Dolby:** Der Klangkünstler im Interview  
**Berkeley Systems:** Audienz bei den Schoner-Kings • **Festplatten-Latein:** E-IDE für Einsteiger

NEW

# AWE32 VALUE:



# ECHT-SOUND IN VIRTUELLEN WELTEN

## Go and get it!

Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

## High Performance

Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

## Facts

- Orchestrierte 32-Stimmenpolyphonie mit Advanced WavEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-EM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

## Software

- Creative Ensemble
- Creative Sound'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel

## Synthesizer

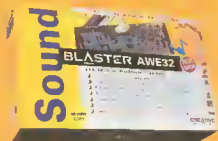
Die AWE32 Value eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

## Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertsqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

## Kompatibilität

Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32 kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-



ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.

## Games

Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

## Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.

Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“ zum Vorzugspreis erworben werden.



## Gratis-CD

Test the sound: Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38

Fax: 0 21 31 / 91 98 26



85774 UNTERFOHRING, MÜNCHNER STRASSE 16



**Bestellannahme**  
Telefon (030) 621 60 21  
Telefax (030) 622 90 15  
Jonasstraße 28 – 29  
12053 Berlin (Neukölln)



# GESCHMACKSVERSTÄRKER

**H**allo Zielgruppe! In der heutigen Folge der lehrreichen Serie »Ich und die Software-Industrie« widmen wir uns dem »Verschleppungs-Phänomen«, umgangssprachlich auch als »Du testest das, ich test' das nich'« bekannt. Die Verkaufszahlen von PC-Spielen lassen sich nicht nur mittels Produktqualität und Werbung, sondern auch maßgeblich durch Testergebnisse beeinflussen. Wer einmal für einen auf CD gepreßten Erz-Langweiler 100 Mark durch den Schornstein gejagt hat, informiert sich lieber vor dem Kauf in der Fachpresse. Deshalb ist prinzipiell jede Softwarefirma motiviert, noch vor der Veröffentlichung Versionen ihrer Neuheiten in die emsigen Redaktionen zu schicken. Bis das Heft gedruckt und am Kiosk gelandet ist, findet sich parallel auch das Spiel im Händlerregal ein – alle sind glücklich und zufrieden.

**D**och ach – was tun, wenn die böse Redaktion ein Programm nicht in den Himmel lobt? Daß unsere Tester nicht als verlängerter Arm von Marketingabteilungen fungieren, sondern eine unabhängige, kritische Meinung vertreten, hat sich mittlerweile rumgesprochen. Um nun zu verhindern, daß ein Produkt rechtzeitig zur Veröffentlichung schlecht besprochen wird, gibt es eine witzige Methode: Schicken Sie die Vorabversion Ihres Programms in die Redaktion und erlauben Sie einen Test nur unter der Voraussetzung, daß die Gesamtwertung mindestens der Zahl XX entspricht. Ist die Redaktion nicht ausreichend enthusiastisch gestimmt, untersagt man ihr einen Test solange, bis das fertige Programm ausgeliefert wird. Die Folge: Die Lobeshymnen erscheinen früher; kritisches Gemecker kommt hingegen erst an die Kioske, wenn das Produkt schon seit ein paar Wochen verkauft wird.

**A**ber was wollen wir Ihnen mit dieser kleinen Anekdote sagen? Daß es immer wieder mal vorkommen kann, daß wir den Test eines einzelnen Programms um einen Monat verschieben, weil wir uns den Wertungsvorstellungen des Herstellers nicht anpassen konnten. Merke: Tests in PC Player sind frei von Geschmacksverstärkern, künstlichen Aromen und faulen Kompromissen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht

**Ihr PC-Player Team**



# PC PLAYER

aktuell

## CES-BERICHT, TEIL 2 ..... 8

Nach mehr Messe-News: Nach den Spieleneuheiten nun die Trends bei Hardware und Software

## NBA LIVE '95 ..... 14

Basketball-Simulation mit SVGA-Grafik von EA Sports

## SUPER KARTS ..... 16

Das Gokart-Rennspiel nähert sich der Startlinie

## INTERVIEW: THOMAS DOLBY ..... 18

Der Soundtrack zu »Cyberio« ist nicht der einzige Ausflug des Pop-Künstlers in die Computervelt

## X-COM - DER UFO-NACHFOLGER ..... 20

Feuchte Alien-Bekämpfung bei »Terror from the Deep«

## BLUE BYTE DREHT AB ..... 22

Wir besuchen die Dreharbeiten für das nächste »Battle Isle«-Spiel

## CIVIL WAR ..... 24

Das neue Strategiespiel der Programmierer von »Fields of Glory«

## IM REICH DER FLIEGENDEN TOASTER ..... 26

Besuch bei Berkeley Systems mit den ersten Bildern des nächsten »After Dork«-Bildschirmansers

## ANLEITUNG ZU TUBE ..... 30

Dieses Bullfrog-Spiel gibt's diesen Monat auf dem CD-ROM von PC Player plus

## HITPARADEN ..... 32

Aktuelle Spiele-Charts

## KURZMELDUNGEN ..... 34

Rund ums PC-Entertainment

## STREITGESPRÄCH: KONSUMKAMPF IM NETZ ..... 120

Fluch und Segen der Kommerzialisierung von Online-Diensten

Das große Geschäft mit der Lust: PC-Pornographie hat sich als Grauzonen-Genre etabliert **6**



Thomas Dolby ist nicht nur ein guter Musiker und netter Mensch, sondern auch in der Computermusik fit. Lesen Sie unser Interview mit dem Maestro ab Seite **18**

## software

### DIE GROSSE LUST ..... 36

Das Geschäft mit der PC-Pornographie

### TEST: GAME RUNNER ..... 40

Quarterdeck verspricht Speicherhilfe für Spieler

### SOFTWARE-KURZTESTS ..... 42

Stereoworld  
Guinness Buch der Rekorde  
Playboy Screensaver  
Airbus  
Fußball-Weltmeisterschaften  
Best of Manfred Deix  
Pink Floyd - The Call  
Computerreisen  
Fußball-Weltmeisterschaften

### PC JUNIOR - SOFTWARE FÜR KIDS ..... 47

Im Test: »Adam Riese« und »Camix«

### ARCHITEKTUR INTERAKTIV ..... 50

Microsoft huldigt Frank Lloyd Wright

### BUG-REPORT ..... 106

Neues von der Fehler-Front

### DIE GROSSE WEITE

### ONLINE-WELT ..... 107

### INTERNET ..... 108

### COMPUSERVE ..... 112

### E-MAIL-ADRESSEN ..... 116

### PC PLAYER ONLINE ..... 118

### SHAREWARE-SPIELE ..... 122

Die besten Neuheiten im Kurztest

### BIZARRE ANWENDUNG:

### BRAVO INTERACTIVE ..... 126

Nichts geht über die »Fata: Lovestory zum Milmachen«...

## 4/95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



## hardware

### KEINE PANIK: RUND UM DIE SOUNDKARTE ..... 134

Altes Thermo, neue Sorgen

### NEUE FESTPLATTEN-STANDARDS ..... 128

E-IDE & Co.: So bekommen Sie dicke Harddisks an Ihr System

### TEST: VIRTUAL PILOT PRO ..... 130

Steuersystem für Simulationen

### TEST: PENTIUM OVERDRIVE ..... 136

Lohnt sich das Aufrüsten alter PCs?



Basketball ist bei den PC-Sportspiel-erweilen bislang etwas kurz gekommen. Electronic Arts lädt jetzt zu schmissigen Slam Dunks bei »NBA Live '95« ein. 14

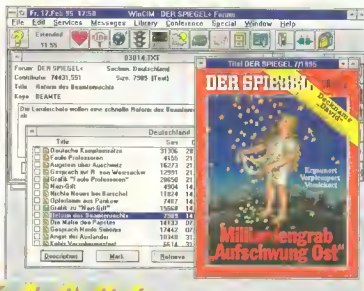
Den Test des besten PC-Flippers aller Zeiten sollten Sie nicht ver-säumen! »Psycho Pinball« macht in der Heft-mitte die Bumper unsicher. 82



Vollflieger: Wir testen Sublogics neue Simulation »Flight Light« und vergleichen die besten Propeller-flieger für den PC. 72 + 52

## tips & tricks

EINLEITUNG	139
INFERNO	156
MAGIC CARPET	156
NHL HOCKEY '95	156
PANZER GENERAL	150
POWER DRIVE	156
RISE OF THE TRIAD	156
TRANSPORT TYCOON	156
US NAVY FIGHTERS	140
WARCRAFT	152
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE	142
TECHNIK-TREFF	158
HOTLINE-NUMMERN	161



Das große Online-Special entführt Sie in die Welt von Internet, Cam-puServe & Co.: Was braucht man, was kostet's, was bringt's? 107



Kurz und knackig testen wir die wichtigsten Multimedia-Anwen-dungen: Von der Fußball-Chranik bis zu Manfred Deix' digitaler Werkschau 44

## rubriken

EDITORIAL	5
CD-ROM-INHALT	28
DAS TESTKONZEPT VON	
PC PLAYER	62
DIE REFERENZSPIELE	64
PC PLAYER UNPLUGGED	105
IMPRESSUM	127
STARKILLER	138
LESERBRIEFE	163
VORSCHAU	165
FINALE	166

## spiele-tests

DA5 AMT	68
BIG RED ADVENTURE	80
BOLO	74
BUNDESLIGA MANAGER	
HATTRICK SUPPORTER	92
BUREAU 13	78
DEFENDER OF THE EMPIRE (TIE-FIGHTER MISSION)	93
DRUG WAR	88
STH FLEET	98
FLASH TRAFFIC	102
FLIGHT COMMANDER 2	100
FLIGHT LIGHT	72
HUGO	76
JET STRIKE	70
LIVE ACTION FOOTBALL	94
OPERATION BODYCOUNT	90
PSYCHO PINBALL	82
RENEGADE	66
STONE RACERS	96
TRANS. TYCOON EDITOR	103
DUNGEON MASTER (HALL OF FAME)	104
SPIELE-SCHWERPUNKT	
DIE BESTEN PROPELLER-FLUGSIMULATIONEN	52

Über die Spieleneuheiten der CES hoben wir schon letzten Monat berichtet. Doch auf dieser Messe gab es auch neue Entertainment-Software und pfiffige Hardware zu sehen. Unser Überblick zeigt Trends, Tendenzen und technische Spielereien.



# NEWS AUS NEVADA

Weshalb war Steven Spielberg nach Las Vegas auf die CES gekommen? Wollte er sein Spiel »The Digs« vorstellen? Suchte er nach neuen Ideen für Filme? Stand gar eine Spielefirma auf seiner Einkaufsliste? Dreimal falsch geraten: Im wesentlichen wollte er sich den Vortrag seines Freundes Bill Gates von Microsoft anhören, der sich vielleicht an Stevens neuer Filmfirma beteiligen möchte. So saß Spielberg in der ersten Reihe eines zum Bersten gefüllten Ball-

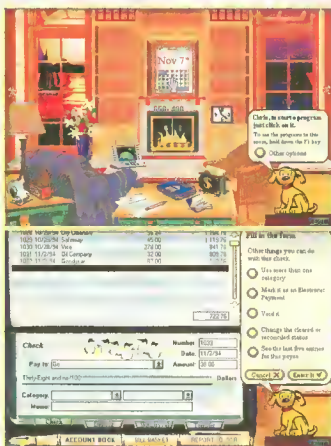
saals, als Bill Gates Bob vorstellte. Microsofts Bob soll das Programm für alle werden, die bisher Angst oder keine Ahnung vom Computer hatten. Die Bedienung wird als »Social Interface« gefeiert und setzt tatsächlich Maßstäbe, die sich bestenfalls mit der Lernsoftware für Sechsjährige vergleichen läßt. Zehn frei wählbare Cartoon-Figuren nehmen den Benutzer regelrecht an die Hand und zeigen ihm jedem Tasten- und Mousedruck. Statteines

Desktops gibt es die Zimmer eines Hauses, mit Regalen (in deren Spielprogramme oder Nachschlagewerke stehen), Aktenschränken und anderen aus der echten Welt bekannten Symbolen. Jedes Familienmitglied richtet sich sein eigenes Zimmer ein; das Wohnzimmer als Kontakt- raum für alle, ein Kinderzimmer mit Spielen, ein Arbeitszimmer mit Briefen und eine Küche mit Haushalts-Informationen. Mehrere Bob-Benutzer an einem PC können sich gegenseitig Nachrichten hinterlassen und natürlich ihren eigenen »Begleiter« aus den Cartoon-Figuren auswählen. In der Grundausrüstung darf man mit Bob Briefe schreiben, seinen Hausrat verwalten, E-

## ▲ Lernen, lesen, lachen

Bill Gates hat auch in einem Kunst-CD-ROM seine Finger drin: Ihm gehört nämlich die Firma »Continuum Productions«, die seit mehreren Jahren die digitalen Rechte an Kunstausstellungen und Kunstwerken (teilweise sogar die Originale) kauft. Unter dem Namen »Corbis Publishing« zeigt Continuum nun sein erstes Produkt: *Passion for Art* enthält die Werke der Privatsammlung eines Dr. Bornes, der selten gesehene Malereien von Renoir, Cézanne und Matisse besitzt.

Anders als »Microsofts Art Gallery« beschränkt man sich hier nur auf wenige ausgewählte Kunstwerke, beschreibt diese aber in aller Ausführlichkeit und spinnt Geschichten um ihren Inhalt. Die auf der Messe gezeigte Demo setzt neue Maßstäbe für die Prä-



Ab April in USA: Microsoft Bob kümmert sich für Computer-laien um Haushalt, Finanzen und E-Mail.



sensation von Kunst auf CD-ROM.

Der Markt für Lernsoftware explodiert in den USA geradezu. Dank des Mediums CD-ROM sind Produkte mit vielen Bildern und durchgehender Sprachausgabe kein Problem mehr. Nur tröpfchenweise werden deutsche Versionen der englischen Produkte auf den Markt kommen.

Ein Wegweiser war **Alien Tales** von Braderbund. Die Carmen-Sandiego-Erfinder entwickelten ein abgedrehtes Spiel um eine Fernsehshow, in der Aliens behaupten, Klassiker der Weltliteratur geschrieben und auf die Erde importiert zu haben. Den Geschichten der Aliens muß man auf die Schliche kommen und Fehler in ihren Storys entdecken – was natürlich nur geht, wenn man die entsprechenden Originale der Bücher kennt.

Leseproben aus 30 Klassikern liegen dem Lernspiel bei. Damit ist das Programm lösbar, aber die Entwickler erhoffen sich natürlich, daß so die TV-verwöhnten Kinder auf den Geschmack von Tom Sawyer oder der Schatzinsel in der Originalbuchfassung kommen und wieder mehr lesen. Die Präsentation des Produkts ist jedenfalls derart gut, daß selbst Erwachsene einen Heidenspaß an



»Alien Tales« haben werden.

### ▲ Musiker auf CD-ROM

Nicht zuletzt weil viele Plattenfirmen auf den Zug der »Interaktivität« aufspringen wollen, gibt es immer mehr Musiker, die sich auf MS-DOS-CDs verewigen lassen. Das Programmiererteam von »Prince Interactive« legt jetzt **Highway 61** vor, welches sich mit Bob Dylan beschäftigt. Ein bisher unveröffentlichter Song als Audiotrack, vier weitere Stücke innerhalb des Programms, eine komplette Discographie mit allen Platten und allen Liedtexten sowie dutzenden weiteren Liedauschnitte, Interviews mit Dylan und anderen Musikern sind in die sechs »virtuellen Räume« eingeordnet. Die Räume sollen typische Orte dar-

**Rauchige Cafées sind die ideale Atmosphäre für die Songs von Bob Dylan, der jetzt ein eigenes CD-ROM mit Namen »Highway 61« produzieren ließ**

stellen, an denen Dylan seine Songs zum Besten gibt: kleine Kaffeehäuser und große Konzerthallen.

Nachdem die **Freak Show** der Residents auf dem Mac nicht sehr viele Einheiten verkaufte und sich die Windows-Umsetzung als zu schwierig herausgestellt hat, erscheint der Nachfolger **Bad Day on the Midway** erst auf PC und dann auf Mac. Das selbe Programmiererteam arbeitet auch an einer Scheibe der 80er-Jahre-Technorocker von Devo namens **Adventures of the Smart Patrol** und einem Horror-ROM namens **The Dark Eye**.

### ▲ Das Ende der Diskette?

Wenn es um das Verkaufen von Programmen geht, ist die Diskette inzwischen kein Thema mehr. Wie in der letzten Ausgabe berichtet, setzen fast alle Hersteller auf den Datenträger CD-ROM. Ganz vom Aussterben bedroht ist die Diskette aber nicht; schließlich können Sie auf eine CD-ROM nichts schreiben.

Doch die nächste Attacke ist aber schon in Vorbereitung: Die »Zip Disk« von Bernoulli ist etwa so groß

## Willst Du ein Teil der Zukunft sein?

Mit dem Erfolg unserer international preisgekrönten Computer-Rollenspielserie "Das Schwarze Auge" benötigen die Attic Studios eine Menge neuen Talents, um weiterhin marktführend zu bleiben und neue innovative Titel produzieren zu können.

Wenn Du in einem dynamischen Team arbeiten möchtest, das hochmotiviert ist und ständig an der Spitze modernster Technologie mitwirkt, ist unser Angebot das Richtige für Dich.

### Stellenangebote...

#### Erfahrene Programmierer

Für verschiedene Projekte, hauptsächlich im Rollenspielbereich. C/C++ Erfahrung Voraussetzung. 80486+ Assembler und/oder CD-ROM Erfahrung erwünscht. Der ideale Kandidat sollte an mindestens einem veröffentlichten Titel mitgewirkt haben.

#### Graphiker

2D und/oder 3D Erfahrung Voraussetzung. Animationsfähigkeiten erwünscht.

#### 3D Designer

3D Studio Erfahrung und hervorragende Animationsfähigkeiten Voraussetzung.

Erfolgreiche Bewerber werden in einer freundlichen und produktiven Umgebung auf der Schwäbischen Alb arbeiten.

Vollständige, schriftliche Bewerbung bitte an  
**Attic Entertainment Software**  
**Sigmaringer Strasse 84**  
**72458 Albstadt**



100  
Megabyte  
auf eine Dis-  
kette? Mit  
»Zip Disk«  
kein Problem.  
Die neuen  
Scheiben und  
Laufwerke  
werden preis-  
lich auch für  
Heim-PCs  
interessant  
sein.



wie eine 3,5 Zoll Diskette, faßt aber 100 MByte. Eine Diskette soll gerade mal 35 Mark kosten (eine abgespeckte Disk für nur 20 MByte etwa 20 Mark) und auch das Laufwerk kostet nicht die Welt. Für unter 400 Mark läßt es sich entweder an die Drucker-schnittstelle oder an einen SCSI-Controller anschließen. Im Preis ist sogar ein praktisches Softwarebündel mit Backup-Programmen und anderen Utilities inklusive. Die Zip Disk ist nach Herstellerangaben mit etwa 1 MByte pro Sekunde Daten-durchsatz so schnell wie eine ältere Festplatte und überzeugt außerdem durch ein schönes Design und geringes Gewicht. Da es nur knapp 500 Gramm wiegt, können Sie das Laufwerk bequem von Com-puter zu Computer tragen oder mit einem Laptop in den Urlaub mitnehmen. Damit stellt es eine echte Gefahr für Sonys MiniDisc-Format dar, bei dem 140 MByte auf eine Disc passen, diese aber nur mit 150 KByte in der Sekunde gelesen und geschrieben werden können. Ein Termin für die deutsche Marktein-führung der Zip Disk stand zur CES noch nicht fest.

## ▲ The Sound of Music

Gravis gibt nicht auf: Da der Durchbruch für die »Ultrasound«-Serie bisher ausblieb, bastelte man kurzerhand eine preiswerte Ergänzungskarte für Leute, die schon mit Blaster oder General Midi aus-gestattet sind. Die Gravis Ultrasound ACE ist ein »Audio Card Enhancer« und soll sich prima mit allen anderen Soundkarten vertragen. Nutzt ein Spiel jetzt die besonderen Fähigkeiten der Ultrasound aus, übernimmt die ACE die Arbeit. Besteht ein Spiel hin-gegen auf Sound Blaster & Co, bleibt sie stumm.

Als der angepreisene General-Midi-Ersatz kann die ACE aber immer noch nicht überzeugen; nur der Software Emulator Mega EM, der mit immer we-niger neuen Spielen zusammenar-beitert, liegt im Paket; ein Hard-ware-MPU-Part fehlt weiterhin. Und alle General Midi-Sounds kann die ACE weiterhin nicht spie-len: Die belegen nämlich über 5 MByte auf der Festplatte, während die Soundkarte nur 512 KByte RAM hat. Nur rund ein Zehntel der 192 Instrumente kann also gleichzeitig im RAM ste-hen. Belegt ein Song mehr Instrumente, gibt's

Probleme. Wer seinen PC trotzdem um zusätzli-che Gravis Kompatibilität aufrüsten will, soll für die ACE nicht mehr als 100 Dollar, also weit unter 200 Mark, auf den Tisch legen. Zwei Stände weiter propagierte Roland den GS-Standard, eine Erweiterung von General Midi mit mehr Instrumenten und Effekten. GS-Musik läßt sich auch auf GM-Soundkarten wiedergeben, da nicht vorhandene Instrumente intelligent ersetzt werden. Nach dem Motto: »Programmier gleich für GS, dann hast du automatisch General Midi« wurden Spiele-Entwickler umwarben. Und damit sich möglichst viele Spieler ein Roland-GS-Modul wie das WaveBlaster-kompatible »SCD-15« zulegen, präsentierte Roland den »MPU401-AT«. Dabei handelt es sich um eine kleine Steckkarte mit MPU-Midi Part, auf die Sie einen WaveBlaster aufstecken können, wenn Ihrer Soundkarte der entsprechende Stecker fehlt. Bei einem Preis »um die 30 Dollars«, also etwa 50 Mark ist das also wesentlich billiger als der Austausch der Soundkarte, nur um einen entsprechenden Stecker zu kriegen.

Und wenn Sie auf Ihrem Schreibtisch keinen Platz für Lautsprecher haben, um sich all die tollen neuen Soundkarten anzuhören: Von der Firma »Platinum Sound« gab es Prototypen zweier Tastaturen mit ein-gebauten Speakern zu sehen. Während das kleine Modell recht schwach klang, gab's im großen Bru-der eine Baßverstärkung und andere sinnvolle Extras wie beispielsweise ein integriertes Mikrofon für Spracheingabe. Eine deutsche Version mit a, ö, ü und ß ist aber noch nicht in Vorbereitung.

## ▲ Mehr Input für Spiele

Wer bei Thrustmaster nur an dicke Joysticks mit

Keine neue Heimargel, sondern eine PC-Tastatur mit Lautsprechern – der Prototyp von Platinum Sound paßt auch auf enge Schreibtische

einem Dutzend Extra-Knöpfen und kryptischer Bedie-nung denkt, darf sich ab Sommer umorientieren. Aus der F16-Stick Schmiede wird doch tatsächlich die Ankunft eines ganz normalen Action-Joysticks gemeldet. Naja, ganz normal ist der »XL Action Con-troller« auch wieder nicht, denn ein spezieller Vier-Wege-Daumenschalter und Feuerknöpfe, die im Dunkeln leuchten sind typische Thrustmaster Extras. Wesentlich verwegen-er ist da das »Pra Play Golf System«. Man nehme: echte Golschläger (nicht im



Mit dem  
»Pra Play Golf  
System« verwandeln  
Sie Ihr Wohnzimmer  
in einen elektronischen Golfplatz

## VIDEO-CD – KAUM DA, SCHON ÜBERHOLT

Wer sich gerade mit MPEG-Karte oder CD-i ausgestattet hat, um tolle Kinofilme digital zu genießen, bekam auf der CES einen Dämpfer. Filmstudios und Elektronikriesen wollen schon Ende 1995, spätestens Mitte 1996 den Nach-folger einführen. Die neue Video-CD wird ohne die Platte zu wechseln 135 Minuten Film wiedergeben können. Dazu wird das neue MPEG-2-Format ein-gesetzt, welches hochauflösendes, digi-tales Fernsehen unterstützt. Auf so eine Video-CD sollen innerhalb 7,4 Gigabytes passen – das sind 7400 Megabytes oder rund zwölf normale CD-ROMs.

Zwei verschiedene Standards von Tas-hiba und Sony streiten um die Vorherr-schaft: Sonys Scheiben sind genauso groß wie normale CDs, aber in zwei Schichten bespielt. Toshibas neue CD ist etwas größer und auf beiden Seiten mit Information versehen; ein optischer Trick soll dafür sorgen, daß die CD trotz-dem ohne Umdrehen in einem Stück gelesen werden kann. Beide Systeme bieten Extras wie Sechs-Kanal-Sound, mehrere umschaltbare Sprachen und intelligente »Kindersperren« – wer den »Ab 18«-Code nicht kennt, kann bestimmte Scheiben gar nicht oder nur in gekürzten Fassungen abspielen. Egal, welches Format gewinnt: Eine Adoption an den PC ist mit Sicherheit zu erwarten. Mal sehen, wann Origin ein Spiel programmiert, das nur auf 4 der neuen 7,4-Gigabyte-CD-ROMs paßt...





# 17 bureau

## Hier ist ein erklärbares Phänomen

Existieren Ufoe und Geister tatsächlich?

Gibt es eine paranormale Erecheinung in unserer Welt?

Das streng geheime Regierungsteam der Dienststelle 13 weiß, daß die Antwort ja ist, und dieees Team iet die erste und letzte Verteidigungslinie gegen übernatürliche Kräfte.

Spannende Kampfeequenzen mit wechselnden Szenarien eind in dieser wundervoll gezeichneten Abenteuer-Graphik enthalten. Ein Abenteuer, in welchem die Regierung die weitverbreiteten Berichte von paranormaler Aktivität jahrelang geheim gehslten hat.

Können Sie ee so beibehalten?

Erhältlich auf PC, PC CD ROM, Amiga und CD32

**TAKE 2**  
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

GAMETEK Deutschland GMBH,  
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

**GAMETEK**

Preis enthalten), ein Bündel von Sensoren, ein Netz und Schaumstoffbälle (den Möbeln zuliebe) und fertig ist der Indoor-Golfplatz. Die ausgeklügelten Sensoren messen die Bohn von Schläger und Ball und geben damit nicht nur Schlagkraft, sondern auch Höhe und Winkel des Schlägers bei Ballberührung, Durchzug und andere Parameter des Schlags an den PC weiter. Dafür braucht man natürlich ein spezielles Golfspiel, welches man bei Thrustmaster gerade entwickeln läßt; Geräte sagen aber, daß die nächste Links-Version (Codename »Links Pentium«) auch das Pro Play Golf System unterstützen wird. Unter 1000 Mark soll das fertige Produkt kosten, welches frühestens im Sommer erscheinen wird.

## ▲ Virtuell nicht immer hell

Virtuell um jeden Preis: So manches müde Produkt schmückt sich mit dem Modewort, ohne wirkliches VR-Feeling zu verbreiten. Bestes Beispiel ist die »Virtual Guitar«, eine Plastik-Klumpke mit PC-Interface. Wer im Takt in die Seiten haut, kann gar nicht falsch spielen. Ein Programm mit Memory-Spiel (Einer spielt was vor, Die spielen's nach) liegt der Gitarre bei; für ein zweites Spiel konnten die Allrocken von »Aerosmith« gewonnen werden, mit denen man um die Wette rufen darf. Gesamteindruck auf der Messe: Zehn Minuten lang witzig, dann abgeblendet als Karaoke und mit rund 300 Mark viel zu teuer. Die Fernseh-Brille »Virtual I-O i-glasses« soll es demnächst auch als PC-Variante geben, die Kopfbewegungen auswertet; auf dem Messestand zeigte man im wesentlichen ein fünf Minuten langes Testvideo. Die Länge war gut berechnet: Wie auch bei anderen Monitorbrillen setzen kurz vor Schluß der Demonstration bei unseren Testpersonen die Augenschmerzen ein. Immer noch besser als Zahnschmerzen dachte sich Hersteller Virtual I-O und stellte ein System für Zahnärzte vor, bei denen die TV-Brille den Patienten vom Geschehen im Mundraum ablen-



Nintendos neues Kassenstück: Virtual Boy bietet 3D-Spiele in Rottönen und steht auf dem Schreibtisch, statt auf dem Kopf getragen zu werden.

ken soll. Original-Zitat des Herstellers: »An out of mouth experience«. Den Virtualen Back schoß allerdings Nintendo ab: Der »Virtual Boy« ist das neueste Videospiel des japanischen Herstellers. Auf einem kleinen Stativ steht eine dunkle Brille. Wer hineinguckt, sieht ein dreidimensionales Bild in harten Rot/Schwarz-Kontrasten. Andere Farben bietet das System nicht. Die Auflösung der Bilder entspricht einem Gameboy, das Bild ist aber wesentlich schärfer. Der Sicherheit der Spieler wegen kann man das System nicht auf dem Kopf tragen, sondern nur auf einen Tisch stellen. Auch sonst ist man sehr gesundheitsbewußt: Die Programme schalten schon nach wenigen Spielminuten unahnungsbewußt eine kurze Pause ein, in denen man seine Augen vom Gerät nehmen und ausruhen soll. Die erste Software riß nicht vom Hocker: Nintendo-

Opo Mario jump und runt durch Level mit zwei Ebenen (vorne und hinten), bei einem

Boxspiel nähert sich die Faust der Nosenspitze. Warum ein statischer Flipper nun unbedingt dreidimensional sein muß und das eine echte 3D-Spiel (eine Fortsetzung von »Starfox«) als einziger angekündigter Titel nicht gespielt werden konnte, weiß nur Nintendo. Knapp unter 300 Mark soll das System bei Markteinführung kosten.

Das PC-Gegenstück war hingegen eines der bestgeheißtesten Geheimnisse der Messe: Hersteller Chi-

be: Weil uns ein enthusiastischer Grafiker nur Zeichentrick-Szenen aus Weiland zeigte, ordneten wir das Produkt in die Kategorie »Dragon's Lair Clone« ein. Bethesda Software hat aber auch diverse 3D-Actionsszenen im Stil von »Rebel Assault« in das Programm integriert; die gezeichneten Animationen sind eher als Zwischensequenzen zu verstehen. Wir bitten, den kleinen Fehler zu entschuldigen



So aufgrund war die Präsentation der »i-glasses« nun auch wieder nicht



Die »Virtual Guitar« ist kein Instrument sondern nur Taktgeber für langweilige Computerspiele

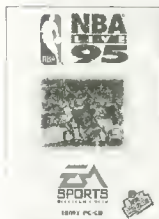


**(V) komplett deutsche Version**    **(A) deutsche Anleitung**    **(E) englische Anleitung**

# Gib' mir einen

# Korb

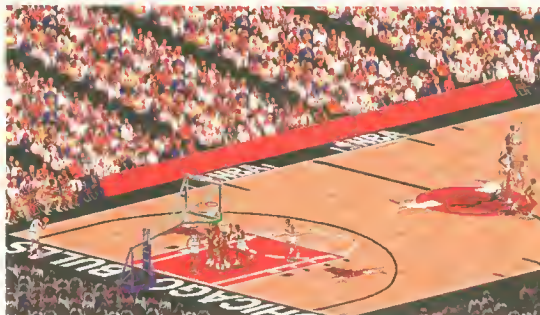
EA Sports rührt sich wieder: Nach Eishockey, Fußball und Golf erlebt nun Basketball eine schillernde CD-ROM-Aufarbeitung. Alle Stars aus der amerikanischen Liga »NBA« sind mit van der Partie.



Natürlich wird auch in bundesdeutschen Hallen Basketball gespielt. Und das nicht nur unter Aufsicht gestrenger Sportlehrer in muffigen Turnhallen, sondern auch in einer richtigen Bundesliga. Aber ganz ehrlich: Wer guckt sich schon die biedereren Partien braver Werksteams an, wenn auf der anderen Seite des großen Teichs die wahren Künstler diese Sportart zelebrieren? Basketball lebt von Technik, Kreativität, Intuition – und falls doch mal ein Deutscher in solchen Kategorien gut genug ist, zieht's ihn ahnend in die nordamerikanische NBA: Delf Schrempf und seine Seattle Supersonics zählen dieses Jahr zum engen Kreis der Titelanwärter.

Angesichts des weltweiten Kults um amerikanische Superstars wie Shaq, Barkley, Ewing & Co. hat die neue Sportoffenbarung von Electronic Arts auch in Europa beste Marktchancen. Im April soll »NBA Live '95« auf CD-ROM erscheinen, eine wahre Präsentationsorgie, hinter deren edlem SVGA-Styling sich eine solide Basketball-Simulation verbirgt. PC-Player hatte das Vergnügen, den vielversprechenden Korb-Hoffnungsträger vorab anzupspielen.

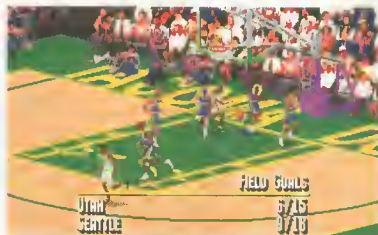
Die Designer verzichten auf 3D-Mädchen wie bei



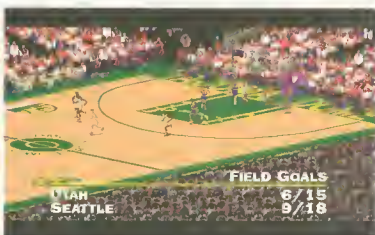
Hier haben wir das Spielfeld unter Super VGA »zusammengeklebt«. Auf dem Monitor sehen Sie

Belthedas »NCAA 2«. Statt verwirrender Ich-Perspektive wird eine Diagonal-Seitenansicht des Spielfelds gewählt, das man von schräg oben sieht. Mit den Feuerknöpfen lösen Sie die »üblichen« Aktionen wie Passen und Werfen aus. Bei letzterer Technik müssen Feuerknopfdruck (Spieler springt) und Loslassen (Ball wird geworfen) genau abgestimmt sein. In der Defensive blockt man den ballführenden Gegner, versucht einen Steal und wird auch mal vom Schiri zurückgepfiffen. Lediglich im Arcade-Modus

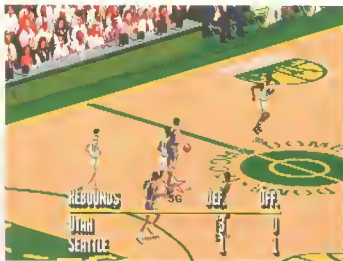
bleiben Sie von Fouls und Strafwürfen unbeteiligt. Die Steuerung registriert sogar, wie lange und wie stark der Joystick in eine Richtung gedrückt wird, um Spezialmanöver auszuführen. Analog-Joysticks, sonst bei Sportspielen eher verpönt, könnten sich als ideales Eingabemedium entpuppen. Durch weidliche Ausnutzung von zwei Joystick-Ports, Tastatur und Maus treten sogar bis zu vier Personen gleichzeitig an – sowas gab's bei PC-Sportspielen noch nicht. Das Geschehen auf dem Spielfeld ist mit hübschen



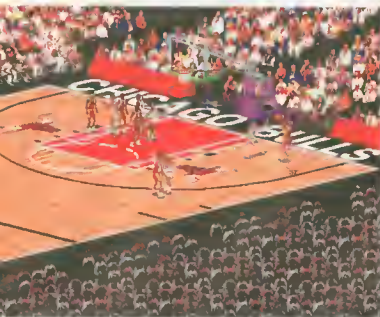
VGA: Auf kleineren Rechnern flink und flott. Gewinnt aber keine Schönheitspreise.



Super VGA: Vorzugsweise auf schnellen PCs mit Monitor-Größen ab 15 Zoll zu genießen.



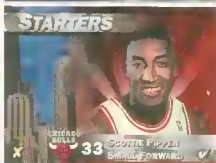
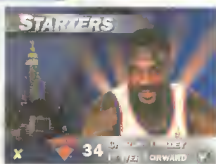
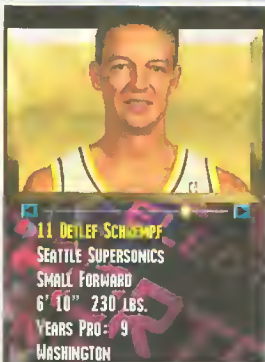
Während des Spiels werden ständig aktuelle Statistiken aus den verschiedensten Kategorien eingeblendet



Wird jeweils ein Ausschnitt des Bereichs, in dem sich der Ball befindet.



Verheißungsvolles Setup-Menü: bis zu vier Spieler gleichzeitig



Animationen ausgestattet. Slam Dunks, Direktabnahmen und verwirrende Pässe, Alley Oops oder kurze Sprints werden gut rübergebracht. Das Geschehen ist normalerweise in LoRes zu sehen. Wer sich jedoch mit schmädden 320 x 200 Bildpunkten nicht begnügen will, darf jederzeit auf SVGA-Darstellung umschalten. Die Spielgrafik sieht unter 640 x 480 wesentlich feiner aus; zudem sieht man einen viel größeren Ausschnitt vom Gesamtspielfeld. Allerdings weckt die hochauflösende Darstellung den Wunsch nach einem größeren Monitor (bei 14 Zoll wird's etwas winzig) und adäquater Rechenpower. Der 66 MHz-486er ist ziemlich gefordert; in Verbindung mit einer fixen Grafikkarte geht der Rechner aber nicht störend in die Knie.

Offensichtliche Euphorie sollte man sich im Rahmen einer Preview ja verkneifen, aber die Präsentation und Optionsfülle von »NBA Live '95« lassen die Sportspieler in unserer Redaktion jetzt schon unruhig schlafen. Komplett in Super VGA gestylt, blättert man sich durch die digitalisierten Portraits aller NBA-Profis, studiert ihre Statistiken und vergleicht die Stärken mit denen anderer Basketballer. In Punktspielmodi haben Sie die Wahl zwischen »Arco-

de« und »Simulation«; bei letzterer Variante ermüden die Spieler olämplich und müssen immer wieder ausgewechselt werden.

Picken Sie eines von 27 NBA-Teams oder eine All-Star-Auswahl Ihrer Wahl und bestreiten Sie ein Freundschaftsspiel, Meisterschafts-Playoffs oder eine komplette Liga mit bis zu 82 Spieltagen. Durch Spielerhandel (Trades) zwischen den Vereinen können Sie Ihr persönliches Dream Team zusammenschneiden und damit gegen die Computergegner auf Punktejagd gehen. Im Ligamodus studiert man zwischen den Spieltagen die Tabelle oder die erfolgreichsten Profis in einzelnen Kategorien.

Auch während des Spielablaufs funktelt »NBA Live '95« nur so vor Feinschliff. Am unteren Bildrand werden immer wieder aktualisierte Statistiken über das gerade laufende Spiel angezeigt; ganz im Stil der amerikanischen TV-Berichterstattung. Zur Halbzeit werden die bis dato wichtigsten Spieler pro Team gewürdigt; noch dem Schlusspfiff wählt eine Computerroutine gar den wertvollsten Akteur des ganzen Matches. Ganz nebenbei dürfen Sie als Trainer aktiv werden: Taktik und Angriffsmuster Ihrer Mannschaft stellen Sie in einem separaten Menü ein. Wenn das

alles zu kompliziert ist, der soll nicht verzagen: Einsteiger kommen auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad im Arcade-Modus zu raschen Erfolgserlebnissen. Mit hervorragenden Basketball-Simulationen sind PC-Spieler bislang nicht gerade verwöhnt worden. »NBA Live '95« möchte bei der ersten Probe auf dem Painger Trainingsgelände einen vielversprechenden Eindruck. Ob der Spielablauf das hält, was die Aufmachung verspricht, müssen wir freilich noch in einem ausführlichen Test klären. Wenn uns die Basketball-Götter hold sind, liefern wir die ausführliche Besprechung in der nächsten Ausgabe ab. (hl)

**Parade der Superstars:** Für jeden Spieler werden die realistischen Statistiken aufgelistet. Man achte auf Feinheiten wie die jeweiligen Städte-Skylines am linken Bildrand.

## NBA-FACTS

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Genre:** Sport-Simulation  
**Termin:** April 1995  
**ca.-Preis:** DM 120,-

**Besonderheiten:** Anspruchsvolle Basketball-Simulation mit »echten« Teams und Spielern aus der NBA. Grafik wohlweise in VGA oder Super VGA.





Preview: »Super Karts«

# GO, KART, GO!

**Margens, São Paula: Der erste Gang sitzt perfekt. Mittags, Berlin: Trotz Nässe kein Problem mit der Spurlage. Abends, Taktia: Nach immer sieht unser Ga-Kart aus wie frisch geföhnt.**

Nicht erst seit »Wacky Wheels« sind Rennspiele mit Minifitzern solanfähig geworden. Schon viel früher feierte z.B. das Nintendo-Modul »Super Mario Kart« Erfolge. In Kürze wird ein weiteres Go-Kart-Programm (allerdings ohne »Mario«) für PCs erscheinen. »Super Karts« schickt Sie gegen sieben andere Piloten ins Rennen, die wie Sie das Ziel haben, noch einer festgelegten Rundenanzahl Erster zu sein. Schon vor einem Jahr machte das Programm der englischen Newcomer von Manic Media auf Messen Furore. Mittlerweile hat die Firma einen Distributionsdeal mit Virgin abgeschlossen und die gute alte Diskette verstoßen. In den letzten Monaten wurde Super Karts vor allem technisch aufgemotzt und soll in Kürze als

te geschefelt hat.

Geld gibt's außer für die ersten drei Plätze auch für das Einsammeln von Geldschein-Extras. Wofür ein Go-Kart-Kämpfer schönen Mannen benötigt? Fürs Aufrüsten seines Rennflitzers. Neben dem Verbessern von Antrieb, Reifen, Karosserie und Treibstoff kann man drei Specials erwerben: eine Art Nachbrenner zur Beschleunigung, Haftkraftverstärker (nicht für die Zähne, sondern für die Reifen) und Öl-Ladungen zum Plätzen-Anlegen. Extras werden auch durch Darüberfahren in der Parcours eingesammelt.

Unser Testpilot hat sich auf den dritten Platz vorgearbeitet



Start frei für das siegesdurstige Achterfeld (hier von vorne zu sehen)

Abhängig von der Lokalität bekommt man es mit den verschiedensten Bodenbelägen und Parcours zu tun: In Berlin rast man durch ausgefiedelte Fabrikhallen, in Rußland über schlittige Eisbahnen und im nächtlichen Tokio durch eine Collage aus Walkenkratzen und Neon-Lichtern. Auf Gras fährt sich's dabei bei weitem nicht so spurgefährlich wie auf Asphalt; und wer meint, in Plätzen groß beschleunigen zu können, wird bald eines Besseren belehrt werden. Die Kurse erlauben oftmals die Wahl zwischen verschiedenen Teilstrecken, zudem existieren geheime Abkürzungen. Diese sollte man auch benutzen, denn im höchsten der drei Schwierigkeitsstufen sind die Computergegner anders kaum zu schlagen.

Wer nicht nur gegen eine Programmroutine antreten möchte, sondern gegen menschliche Fahrer, die sich auch wirklich über einen unfreiwilligen Ölplätzen-Dreher ärgern, wählt die eingebaute Netzwerkoption. Weniger gut ausgestatteten Go-Kart-Fahrern steht ein zweiter Modus zur Verfügung, der per geteiltem Bildschirm das gemeinsame Spielen an einem Computer ermöglicht. (la)



Per Split-Screen spielen zwei Fahrer an einem Rechner

reines CD-Produkt erscheinen.

Drei Varianten stehen zur Wahl: Im Actionspiel muß man bei jedem Rennen unter die ersten drei Piloten kommen, um eine Prämie einzuheimsen und kein »Leben« zu verlieren. Von letzteren hat man zu Beginn drei, kann diese Zahl aber für harrende Summen im Laufe der Rennen aufstocken. Die anderen beiden Spieloptionen sind »voller« und »halber« Wettkampf: Je besser Ihre Platzierung im aktuellen Rennen, desto mehr Wettkampfpunkte erhalten Sie. Am Ende der Serie gewinnt dann derjenige, der die meisten Punk-

ten hat. Die Spielumgebung wird in schnittiger 3D-Grafik gezeigt, was dem Spielgefühl sehr zugute kommt. Verschiedene Kameraperspektiven erlauben es, sich selbst von vorne zu sehen (extrem sinnvoll...), von der Seite (ebenfalls zum ernsthaften Steuern wenig geeignet) sowie aus einiger Entfernung. Außerdem kann man zwischen den Blickwinkeln der einzelnen umschalten.

Sie haben die Auswahl zwischen acht Piloten aus acht Ländern; konsequenterweise gibt es insgesamt auch acht verschiedene Austragungsorte für die Rennen.

## SUPER KARTS-FACTS

**Hersteller:** Virgin  
**Programmierteam:** Manic Media  
**Genre:** Rennspiel  
**Erscheinungsdatum:**  
**verausichtlich April 1995**  
**Deutsche Version:** nicht geplant  
**Cirka-Preis:** DM 120,-  
**Zusammenfassung:**  
**Actionrennen mit flatter 3D-Grafik und Mehrspieler-Modus**



# Wie alle neuen Babies wird Sie dies die ganze Nacht wachhalten



First Encounters ist der Nachfolger zu dem preisgekrönten Frontier Elite II, dem zur Zeit erfolgreichsten Spiel

Erhältlich auf: PC-CD ROM, PS, Amiga 1200 und Amiga CD32

**GAMETEK**

GAMETEK GMBH, Kinkelsrieds 125, 47838 Menden, Jülich, Germany. © David Braben 1995

# Dolby's Stereo

**Darf Dein Lieblingsmusiker stundenlang vor »Sim City« sitzen? Er darf nicht nur, er sollte sogar, wenn er morgen nach kraftvoll aufspielen will. Anatol Lackner sprach mit Thomas Dalby, der den Soundtrack für Interplays CD-ROM-Spiel »Cyberia« komponierte.**



MUSIC BY THOMAS DOLEY

**W**ie zaubert man ein Leuchten in die Augen der PC-Player-Chefredakteure? Ganz einfach: Man bietet ihnen ein Thomas Dalby-Interview an und innerhalb von Sekundenbruchteilen stellt sich der gewünschte Effekt ein. Kein Wunder, denn was der Dalby-Fanclub Posing mit Vorliebe in den Audio-CD-Spieler packt, bringt weltweit die Fans intelligenter Popmusik zum freudigen Gurren.

Der gebürtige Brit Thomas Dalby machte Anfang der 80er mit Singlehits wie »She Blinded Me With Science« auf sich aufmerksam. Es folgten die drei Masteralben »The Flat Earth«, »Aliens Are My

Buick« und »Astronauts & Heretics«, die man unbedingt im CD-Schrank stehen haben sollte. Wer diese Werke nicht kennt, hat vielleicht trotzdem eine

»...was haben dann die Plattenfirmen nach in deinem Geschäft zu suchen?«

Dolby-CD zu Hause: Der Wahl-Kalifornier schrieb den kompletten Soundtrack zum Baller-Epos »Cyberia« (siehe Test in Ausgabe 2/95).

Thomas Dalby ist für einen kurzen Interview-Tag aus Los Angeles eingeladen, um sein Video-Projekt »The Gate To The Mind's Eye« in Europa vorzustellen. Nachdem die futuristischen Render-Bilder schlecht im Münchener Planetarium über den künstlichen Sternenhimmel geklimmelt sind, hält Thomas Dalby im Münchener Park-Hilton-Hotel Hof. Nach der obligatorischen Vorstellung durch die Managerin frage ich ihn, ob er sich für die Bewertung von Cyberia inter-

essiere und drücke ihm farsch eine PC-Player in die Hand. Während ich den Recorder starte, hat sich Thomas inzwischen im Helt festgebissen...

**THOMAS DOLEY:** Mist, »Cyberia« hat schlechter abgeschnitten als »Rebel Assault«...

**PC PLAYER:** Tja, knapp daneben. Trotzdem gut, wenn man bedenkt, wie streng PC-Player bewertet.

**THOMAS DOLEY:** (ins Helt vertieft): Oh, diese deutsche Sprache ist wirklich verflucht schwer. Was heißt, bitte, »fabelhaft«?

**PC PLAYER:** »Außergewöhnlich«, »besonders gut«, »beeindruckend«, »märchenhaft«... Haben sie Deine Musik so beschrieben?

**THOMAS DOLEY:** Ja. Damit kann ich leben. Ich sehe schon, das wird kein gewöhnliches Interview. Warüber wollen wir reden?

**PC PLAYER:** Hauptsächlich über Render-Videos, E-Mail und Computerspiele. Wie ist Dein Videofilm »The Gate to the Mind's Eye« entstanden?

**THOMAS DOLEY:** »The Gate To The Mind's Eye« ist der dritte Teil der »Mind's Eye«-Video-Serie, die in den USA mehrfach Platin kassiert hat. Computergrafik-Studios stellen ihr Material kostenlos der Firma Miramar zur Verfügung, die die Minuten-schnipsel thematisch gebündelt veröffentlicht. Das meiste stammt aus Vergnügungspark-Attraktionen, Computerspiel-Intrins oder japanischer Werbung. Manche Grafiken entstanden in Hinterzimmern von Unis, andere auf sündteuren Workstations. Eines haben sie gemeinsam: Sie gehören zum Besten, was es derzeit gibt.

»The Gate« war eine Zwei-Mann-Produktion. Mike Boydston kümmerte sich um die Grafiken, ich schrieb den Sound-

track dazu. Wir haben das Material zu einer 50-Minuten-Story zusammengepuzzelt. Ich finde das grafische Material erstaunlich gut, es gibt viele Effekte, die man noch nie gesehen hat. Leonardo da Vincis Flugapparate beginnen zu fliegen, Höhlenmaleierei verselbstständigt sich, die zerstörte französische Cluny-Kathedrale entsteht vor Deinen Augen.

**PC PLAYER:** Was hat Dich daran gereizt, ausgerechnet Computeranimationen zu vertonen?

**THOMAS DOLEY:** Ich habe viel Musik für Kinofilme geschrieben, zum Beispiel für »Howard the Duck«, »Toys« oder »Ferngully«. Normalerweise arbeiten etwa 60 Leute an einem Film, Musik spielt da eine eher nebensächliche Rolle. Es kann ziemlich frustrierend werden: Wenn irgendein Executive entscheidet, daß die Liebeszene zu lang ist, muß ich das Stück, an dem ich drei Tage gearbeitet habe, komplett umschreiben. In Kinofilmen darf sich die Musik nicht vor die Handlung drängen. Die meisten Soundtracks, die einen Oscar gewinnen, sind sogenannte »Panorama«-Filmmusiken: »Schindlers Liste«, »Der mit dem Wolf tanzt« oder »Der letzte Kaiser«. Je epischer und simpler die Musik, um so besser sinkt sie in Dein Gehör ein.

Bei »The Gate To The Mind's Eye« konnte ich mich frei entfalten, denn ich mußte nicht gegen Dialog antreten – für einen Komponisten eine fast ideale Situation.

**PC PLAYER:** Du probierst gerne neue Technologien aus. Was ist derzeit das aufregendste Stück Technik für Dich?

**THOMAS DOLEY:** Schwer zu sagen, denn wir leben in aufregenden Zeiten. Vielleicht ist es folgendes: Die meisten Musiker, die ich kenne, können in ihren Heimstudios digitale Master herstellen. Mit dem Internet und anderen Hilfsmitteln ist es möglich,

Ein Computergrafik-Bild von Michael Boydston aus dem Video »The Gate to the Mind's Eye«



Musik direkt an den Hörer zu senden, ohne daß man sich um die Herstellung eines Stücks Plastik Gedanken machen muß. Das macht mich stutzig, denn was haben dann die Plattenfirmen noch in diesem Geschäft zu suchen?

**PC PLAYER:** Würdest Du Deine Songs also übers Netz verbreiten?

**THOMAS OOLBY:** Absolut.

**PC PLAYER:** Braucht der Empfänger dazu nicht eine Menge MIDI-Ausrüstung? Nicht jeder besitzt einen Synth, auf dem er die Daten abspielen kann. Und der normale Audio-Download einer kompletten CD kann verdammt teuer werden...

**THOMAS OOLBY:** Ich glaube nicht, daß MIDI die geeignete Datenform dafür ist. Klar dauert es, Audiodaten downzuloaden, aber die Übertragungsrate wird in den nächsten Jahren deutlich schneller werden. Wir haben eine Web-Seite im Internet, auf der man Video- und Audio-Schnipsel aus »The Gates« laden kann. 45.000 Personen haben sie in den letzten zwei Monaten angewählt. Dieser Ansturm hat mich zum Nachdenken gebracht.

**PC PLAYER:** Gleichzeitig veröffentlichst Du auf der CD-Hülle des »Gates« Soundtracks deine Compuserve-Nummer: 72662,3112. Ist das nicht ein bißchen wie eine Einladung in Dein Wohnzimmer?

**THOMAS DOLBY:** Nicht wirklich. Ich benutze Compuserve nicht für persönliche Mails, sondern fürs Geschäft. Eine der guten Sachen am Netz ist, daß man nicht antworten muß. Andererseits kann ich per »Cut-Copy-Paste« meine Fans schnell über Neuheiten informieren. Die meisten Leute im Netz sind nicht die Typen, die einen dauernd um ein Autogramm anhaken oder fragen, wann du in ihrer Stadt spielst. Sie können sich gut artikulieren und kritisieren sehr fundiert.

**PC PLAYER:** Du hast äußerst unterschiedliche Musiker produziert: Little Richard, Robin Williams, Offra Haza, Joni Mitchell, Prefab Sprout, um nur ein paar zu nennen. Gibt es noch jemand, mit dem du gerne arbeiten würdest?

**THOMAS OOLBY:** Nein, eigentlich nicht. Mit den meisten meiner »Helden« habe ich schon gearbeitet. Es ist eine wunderbare Erfahrung, aber etwas traurig, weil ein Stück Magie aus deinem Leben verschwindet. Meinen letzten Helden werde ich hoffentlich morgen kennenlernen: Brian Eno kommt zu unserer Verführung in London. Es ist witzig: Wir lebten einige Zeit lang im selben britischen Nest. Ich dachte immer, ich müßte ihn irgendwann im Supermarkt treffen, es wurde aber nie etwas daraus.

**PC PLAYER:** Was fasziniert Dich an Computerspielen?

**THOMAS DOLBY:** Ich bin sehr daran interessiert, die Qualität der Spielmusik zu verbessern und außerdem eigene Software zu entwickeln. Es ist wie



**Kein Grund, schüchtern zu sein:** Im Interview erwies sich Thomas Dolby als Kenner der Computerszene.

Gegenteil von dem, worüber wir gerade gesprochen haben. Double Switch basiert auf digitalisiertem Video, dessen Storyline sich an gewissen Stellen verzweigt. Das ist nicht meine Vorstellung von »interaktiv«, besonders, wenn es mit mäßigen Schauspielern und dürftigen Autoren produziert wird.

**PC PLAYER:** Ich bin schwer überrascht über Dein High-Tech-Wissen, denn die meisten Musiker tun Computerunterhaltung als Kinderkram ab.

damals bei den ersten Musikvideos – eine neue Disziplin, in der du dich austoben kannst. Gerade bei Spielen kann noch so viel getan werden. Bislang war die CPU-Geschwindigkeit das klassische Programmierproblem, aber die Rechenpower verdoppelt sich offensichtlich jedes Jahr. Ich habe eine Vorstellung davon, wie Spiele aussehen könnten und wie die Musik darin arbeitet – und das interessiert mich.

**PC PLAYER:** Welchen Programmen kannst Du nicht widerstehen?

**THOMAS OOLBY:** Bevor unser Interview anfing, habe ich noch eine Runde »Sim City« gespielt. Ich liebe das Spiel, weil es lebt und sich auf eine merkwürdige Art »organisch« verhält. Ich mag es außerdem, wenn meine Aktionen eine direkte Auswirkung auf die simulierte Welt haben.

Mit »Myst« verhält es sich ähnlich. Wenn man in Myst vor einer verschlossenen Tür steht, kann man online ein Kid in Tokio fragen, wie man weiter kommt. Er hatte dieselbe Erfahrung, auch wenn du aus einem völlig verschiedenen Kulturkreis stammst – nur weil es auf reiner Grafik basiert. Myst ist ein großartiges Spiel, aber Deine Persönlichkeit wird dabei nicht so gefährdet. Ich finde, ein gutes Spiel sollte Dich als Individuum berücksichtigen.

**PC PLAYER:** Du hast auch den Soundtrack für das Sega-CD-Spiel »Double Switch« geschrieben...

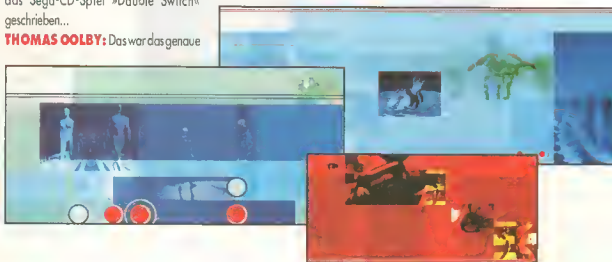
**THOMAS OOLBY:** Das war das genaue

**THOMAS OOLBY:** Ich möchte mir Alternativen freihalten. Wenn man sich die Demographie von Spielern ansieht, sind es nicht ausschließlich 12- bis 24-jährige Jungs. Der Erfolg von »Myst« oder »Sim City« zeigt, daß es noch andere Zielgruppen außer den Arcade-Spielern gibt. Wenn man alle PCs in der Welt nimmt und sich überlegt, was es braucht, um diese Maschine zu bedienen, kann man von einer intelligenten, kulturell interessierten Gruppe ausgehen. Und für sie will ich Musik machen.

**PC PLAYER:** Du hast einmal gesagt, daß man mit einem Modem und einer Videokamera heute mehr bewegen kann als mit einer Rockgitarr.

**THOMAS DOLBY:** Klar. Kino und TV sind sehr konservativ geworden. Es gibt eine Reihe von Regeln, wie ein Film oder eine Fernsehshow auszusehen haben. Auf der anderen Seite gibt es neue, billige Technologien wie Modems und Handycams, die es einem Kid ermöglichen, mit ein paar tausend Mark seine Ideen weltweit zu verbreiten. Wenn ich dieser 16-jährige wäre und Aufmerksamkeit erregen wollte, würde ich nicht meine Zeit damit verschwenden, eine Rockband zu gründen und zu sagen, was schon hunderte Male zuvor gesagt wurde. Dieses neue Medium ist die Sache, auf die man sich konzentrieren sollte.

(Anatol Locker/hl)



# UNTER [WASSER] TASSEN

In »UFO – Enemy Unknown« hatte es der Spieler mit garstigen Welt-raum-Aliens zu tun. Beim Nachfolger lauert das glitschige Böse bereits auf der Erde... pardon: auf dem Meeresgrund.

Var einem Jahr machte Microprose Jagd auf kleine und große grüne Männchen der penetranten Art. »UFO – Enemy Unknown« vermischte die Elemente Strategie, Taktik, Forschung und »Aufbauspiel« zu einem abwechslungsreichen Ganzen, was sich auch in einer wohlwollenden PC-Player-Wertung niederschlug. Der bald erscheinende Nachfolger, »X-COM: Terror from the Deep«, verpflanzt die gewohnte Handlung kurzerhand in die Ozeane unserer allengeplagten Erde. Bis heute unbekannt, sollte diese vor etwa 65 Millionen Jahren von einem außerirdischen Kalanisschiff besiedelt werden. Das aber ging schief, so daß die wenigen überlebenden Touristen mit dem Meeresboden vorlieb nehmen mußten. Nach dem Sieg der Menschen gegen die UFOs beschließen nun die Nachfahren dieser »Gestrandeten«, die Erde zu erobern und zu einem Paradies für ihresgleichen zu machen.

Zu diesem Zweck versuchen die Unterwassergeschöpfe einerseits, durch den Bau von zahlreichen

Meeresbasen die Ozeane zu kontrollieren. Andererseits spüren sie alten Artefakten ihrer Rasse nach, die zu ihrem endgültigen Sieg beitragen sollen. Dem will man auf irdischer Seite natürlich nicht tatenlos zusehen:

Die schen gegen die UFOs erfolgreiche Organisation X-COM sätigt flugs auf »boywatch meets Abyss« um und steigt in die U-Boote.

Zu Beginn wählt man, wie schon beim Vorgänger, einen Platz für seine Unterwasserbasis, baut diese aus und beginnt erste zaghafte Forschungsprojekte. Bald erscheint das erste »Unterwasser-UFO«, das man kasten verschlucken und abzuschießen versucht. Nach dem Abschuss eines Wasserfahrzeugs schicken Sie Ihre anfänglich bemitleidenswert schwach ausgerüsteten Spezialsoldaten (»Aquanauten« genannt) in die Schlacht. Hier wird dann rundenweise jeder einzelne Soldat detailliert durch den isometrisch dargestellten Schauplatz gesteuert. Unterschiedliche Aktianen kasten verschieden viele Zeiteinheiten, so daß man nicht gleichzeitig maximal weit laufen und dann noch feuern kann. Zudem ist Vorsicht geboten: Nach jeder Zugrunde des Spielers sind die Aliens dran...

Auf den ersten Blick halten sich die Änderungen bei »Terror from the Deep« gegenüber dem Vorgänger in Grenzen, doch im Detail hat sich einiges getan. Es gibt nun unterwasser Erkundungsaufträge, Abwehrmissionen und Vernichtungseinsätze



Beim Abfeuern von Waffen verraten zurückbleibende Luftblasen die Schußbahn

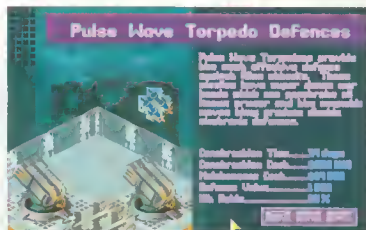


Ein oberirdischer Einsatz mit Mini-Ponzer auf der Osterinsel

ze, sowie Szenarios, die über Wasser spielen. Als Schauplätze dienen u.a. versunkene Städte, Labyrinth, Vulkane und Schiffe. Wer immer schon mal Atlantis besuchen wollte, könnte dazu im Laufe des Spiels Gelegenheit bekommen...

Schon bei »UFO – Enemy Unknown« fanden die taktischen Kämpfe in mehreren Höhenstufen statt, so daß man z.B. erst dann ein Alien sah, wenn man aufs Dach eines Hauses schaute. Diese Dreidimensionalität soll bei »Terror from the Deep« noch stärker herausgearbeitet werden, indem deutlich mehr Höhenstufen Verwendung finden.

Vor allem an den grafischen Effekten wird gearbeitet, so gibt es spezielle Unterwasser Lichteffekte und aufsteigende Luftblasen zu bewundern. Insgesamt sollen im Vergleich zum Vorgänger doppelt so viele taktischen Karten enthalten, sowie die Anzahl der Animationsstufen verdreifacht sein. Die fortschreitende und langsam schwieriger werdende Handlung ist an die Aktionen des Spielers gekoppelt: Auf eine der uralten Unterwasser-Ruinen wird nun stoßen, wer schon eine bestimmte Anzahl von »normalen« Alien-Basen erobert hat. (la)



Eine der Basen-Ausbauten: Jetzt können die Tintenfische kommen!

## X-COM-FACTS

Hersteller: Microprose

Genre: taktisches Strategiespiel

Erscheinungsdatum: voraussichtlich noch im April 1995

Deutsche Version: zeitgleich mit der englischen co.-Preis DM 120,-

Zusammenfassung: Nachfolger von »UFO – Enemy Unknown« mit neuem Szenario und Detailverbesserungen



# Verteilen Sie gerne Körbe?

NBA® Live '95 bringt die Atmosphäre von Amerikas spektakulärstem Mannschaftssport auf PC CD-ROM. Jeder Alley-oop-Paß, Korb-kreisende Ball und die individuellen Bewegungen aller Spieler der Liga werden realistisch wiedergegeben. Über 100 hochauflösende Actionwürfe der Spieler bedeuten, daß diese Typen die Anzeigetafeln zum Flackern bringen. Der Sound ist genauso heiß, denn die Sprechgesänge und Beifallrufe hören Sie in 16-Bit-Stereo. Und Sie können zwischen Joystick-, Tastatur- und Maussteuerung wählen, um mit bis zu drei weiteren Spielern gleichzeitig Körbe zu werfen.

Die Statistiken sind noch detaillierter als die Grafiken auf dem Spielfeld. NBA® Live '95 enthält alle 27 NBA®-Teams, jeden Profi der Liga sowie individuell einstellbare Mannschaften und zwei All-Star-Teams. Um an die Spitze zu kommen, können Sie sogar Spieler austauschen und sich Ihr eigenes Dream Team zusammenstellen. Durch die Präsentation im TV-Stil und die einmalige Court-Perspektive sehen Sie das ganze Feld sowie die 5-gegen-5-Basketball-Action des Slam-Dunkin'-Lebens.

**NBA® Live '95 - Fangen Sie sich keinen Korb ein!**



if  
it's in  
the GAME,

Electronic Arts GmbH, Postfach 1355, 33245 Gütersloh, Tel. 0524106024 • Die dargestellten NBA- und NBA-Team-Alleen und Wannen, die ausschließlich Eigentum der NBA und der jeweiligen Teams sind und nicht ohne die schriftliche Genehmigung von NBA Properties Inc. reproduziert werden dürfen • "I LOVE THIS GAME" ist ein Warenzeichen von NBA Properties, Inc. • EA SPORTS und EA SPORTS Logo und "It's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen von Electronic Arts.



# TRUE BLUE

**Blue Byte bleibt sich treu: Im Sommer soll endlich die Fortsetzung zur »Battle Isle«-Strategieserie erscheinen. Außerdem bestelt Erik Simon fleißig an seinem CD-ROM-Rollenspiel »Albion«.**

In der Mülheimer Innenstadt, tief im Herzen des Ruhrgebiets, befindet sich das Hauptquartier von Blue Byte Software. Die Veteranen deutscher Programmierkunst machten sich vor allem mit Strategiespielen wie der »Battle Isle«-Serie oder den »Siedlern« einen guten Namen. Bei einem Besuch vor Ort konnten wir einen Blick auf die jüngsten Projekte werfen. Gemeinsamkeit von Blue Bytes Neuheiten-Trio: Alle Titel erscheinen exklusiv auf CD-ROM; das Rollenspiel »Albion« ist zudem der einzige Vertreter, der unter DOS läuft.

## Die große Rallye

Mit der Rallye bringt Blue Byte ein neues Spielprinzip ins Rennen, das sich am ehesten mit einer Mischung von Elementen der Brettspiele »Euro-Parade« und »Monopoly« beschreiben läßt. Bis zu acht Personen, die natürlich auch vom PC übernommen werden können, nehmen an einem Wettrennen durch Europa teil.

Sie müssen vom Computer ausgelagerte Städte auf-

ren; wer als erster ankommt, erhält zur Belohnung eine Geldprämie, die er auch dazu benutzen kann, um in Städten Grundstücke zu kaufen. Diese bringen einmal im Jahr eine Rendite ein. Der Spieler, der nach allen Etappen das meiste Geld gehortet hat, ist Sieger.

In den Landeshauptstädten wartet außerdem eine (abschaltbare) Gameshow mit rund 4000 Fragen auf die Konkurrenten, bei der man ebenfalls sein Konto aufstocken kann. Ebenfalls in den Hauptstädten lassen sich Informationen und Bilder über markante Bauwerke, wie z.B. den schiefen Turm von Pisa abrufen, die ganz nebenbei die Allgemeinbildung auffrischen.

Wenn man nicht immer ein paar Mitspieler zur Hand hat, ist das kein Grund zur Trauer. »Wir wollen das Spiel so gestalten, daß es auch alleine sehr viel Spaß macht,« meint Produzent Thomas Friedmann. Im April soll die große Rallye fertig sein – allerdings ohne eine Netzwerkunterstützung, denn »es soll doch so sein, daß die Spieler miteinander reden und dabei den meisten Spaß haben.«

## Albion

Vom europäischen Kontinent geht es flugs zu einem fremden Planeten. Auf »Albion« leben zwei Völker

zusammen: Eine humanoide Rasse, die auf der Kultur der alten Kelten beruht, und eine nichthumanoide Rasse von Außerirdischen. Dieses friedliche Miteinander wird plötzlich gestört, als in einer abgelegenen Wüste ein riesiges Fabrikschiff von der Erde landet, das Rohstoffe abbaut, sofort weiterverarbeitet und die fertigen Produkte zur Erde schifft. Do ein solches Schiff eigentlich nur auf unbewohnten Welten in Aktion tritt, braucht die Besatzung sich keine Gedanken über Abgasmoleküle und Alltagsentsorgung zu machen...

Keine besonders guten Aussichten für die Bewohner von Albion, doch da verschlägt es ein Besatzungsmitglied, das vom Spieler gesteuert wird, nach einem Unfall in einen entfernten Winkel des Planeten. Auf seinem Rückweg zum Schiff muß der Spieler feststellen, daß entgegen allen Angaben doch intelligentes Leben auf Albion existiert und stellt sich auf die Seite der Bewohner.

Designer Erik Simon ist eine Art wandernde deutsche Rollenspiellegende; auf seine Koppe gehen ST/Amiga-Hits wie »Dragonflight«. Albion ist sein erstes Projekt, das er speziell für PC CD-ROM entwickelt. Erik zu seinem jüngsten Werk: »Wir haben die Hintergrundgeschichte ganz bewußt als eine Parabel auf naturverbundene Völker auf unserer Erde gezeichnet, die durch die technisierte westliche Welt in ihrer Lebensweise bedroht werden. Ich möchte daraus keine Moralpredigt machen, aber wir fanden es ganz originell, wenn die bösen Jungs zur Abwechslung mal keine Orks und Monster, sondern Leute von der Erde sind.«



Lassen Sie sich vom schüchternen Grinsen nicht täuschen: »Rallye«-Produzent Thomas Friedmann will den Europareisenden mit dem Bäsewicht Dr. Fote das Leben schwer machen.





»Albion« bietet hochauflösende Grafik, die zwischen 2D- und 3D-Ansicht wechselt

Auch technisch ist Albion interessant: »Wir verwenden für die Darstellung des Planeten sowohl eine 3D- als auch 2D-Ansicht. Wenn es auf Orientierung und Entdeckung ankommt, ist die 2D-Ansicht einfach übersichtlicher. Für die Spieler den ganzen Planeten bereisen kann, hätte man sich bei einer 3D-Ansicht noch ein paar Zügen hafrungslos verlau-



**Rollenspiel-Experte Erik Simon, Designer von Albion:** »Wir fanden es ganz originell, wenn die bösen Jungs zur Abwechslung mal keine Orks und Monster, sondern Leute von der Erde sind.«

fen.« Bei der 3D-Darstellung in »Doom«-Manier wird man sogar die Wahl zwischen VGA- oder Super-VGA-Grafik haben.

Dennoch ist kühle Technik nicht der entscheidende Punkt bei Albion, das zeigt sich unter anderem auch daran, daß alle Grafiken handgemalt sind; lediglich einige wenige Spezialeffekte werden gerendert. Erik Simon: »Bevor wir uns an eine aufwendige Intro-Sequenz setzen, wollen wir erst mal das eigentliche Spiel beendet haben, das auch den Intensivspieler, der täglich 2 Stunden an dem Programm sitzt, ein paar Monate lang beschäftigt. Was das Spiel nach ein paar Tagen durch hat? Die handgemalten Grafiken geben uns auch einen atmosphärischen Bonus.«

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Benutzerführung: Es gibt keine Actionelemente wie springen oder hektische Kämpfe. Statt dessen muß man vor einem Kampf eine Strategie festlegen, nach der die Gruppe des Spielers dann vorgeht, was animiert in einem 3D-Fenster dargestellt wird. Außerdem ist neben Automapping auch eine Hilfefunktion implementiert.

Ab Juli sollen sich die Albion-CDs in den heimischen Laufwerken drehen.

## Battle Isle: Schatten des Imperiums

Der jüngste Spieß der Battle-Isle-Saga spielt 20

Jahre nach den Geschehnissen von »Das Erbe des Titans« und soll ebenfalls im Juli auf CD-ROM erscheinen. Nach Kämpfen und einem Bürgerkrieg ist auf Chromas Ruhe eingekehrt. Die herrschenden Drills lassen nun auch Botschafter anderer Völker im Parlament mitwirken; besonders das lange Zeit unterdrückte Volk der Kai fordert nun seine Ansprüche ein. Deren Botschafterin Caro entdeckt per Zufall eine uralte Kontrollstation auf einer Insel. Im Zentralrechner lauert die Seele eines bössartigen alten Imperators, der mittels Implantat Macht über unsere Helden erlangen will...

Soweit die stimmungsvolle Vorgeschichte; der Spieler kämpft nun in gewohnter Battle-Isle-Manier auf der Seite Caras gegen die ehemaligen Verbündeten, die Drills. »Schatten des Imperiums« läuft unter Windows und benutzt die Grafikengine »WinG«, die mit auf der CD sein wird, damit das Spiel auch unter älteren Windows-Versionen läuft. Durch diese Engine müssen Animationen und Geschwindigkeiten der Kampfsequenzen denen eines DOS-Spiels in nichts nachstehen.

Auch ohne einen Pentium soll das Programm noch vernünftig spielbar sein. Patric Logny, Projekt-Manager: »Immer wenn wir sagen: 'Wow, die neue Animation sieht aber toll aus,' lassen wir das Spiel auf einem 486er mit 33 MHz laufen, um sicherzustellen, daß alle Grafiken handgemalt sind; lediglich einige wenige Spezialeffekte werden gerendert.«

Sie können sowohl Karten- als auch Übersichts- und Informationsfenster Windows-like stufenlos zoomen und verschieben. Dafür wurden eigens neue Rauten geschrieben, da »wir wegen vom Image eines Windows-Spiels mit den typischen Windows-Schalt-



**Projekt-Manager Patric Logny (links) und Jonosch Todt vom »Schatten«-Team**



**Battle-Isle-Fans müssen sich für Windows erwärmen: Die Fortsetzung »Schatten des Imperiums« nutzt die Grafikengine »WinG«.**

und Reglern wollten.« In der Tat läßt sich optisch nicht mehr erkennen, daß »Schatten des Imperiums« unter Windows läuft.

Tüpfelchen auf dem »i« sollen die Videosequenzen sein, die in einem professionellen Studio in Bochum gedreht worden sind. »Hauptaugenmerk soll aber immer noch auf Spielbarkeit und Spielspaß sein,« erklärt Patric, »wir wollen nicht ein weiteres Programm Marke 'Interaktiver Film' produzieren.« Auch an Multitasking wird gedacht: Zieht der Computer, was in höheren Spielstufen schon etwas dauern kann, so kann der Spieler inzwischen auf eine andere Task umschalten; das Spiel rechnet weiter und wird nicht einfach abgebrochen.

(Roland Austinat/hl)

## DER RICHTIGE DREH

Während die Programmierer »Schatten des Imperiums« den letzten Schliff geben, wird in den Profi-MAZ-Studios in Bochum bis tief in die



Nacht an den Videos zum Spiel gearbeitet. Vor einem Blue Screen geben sich Soldaten, Höhlenmenschen und Hauptfiguren wie Caro und der Imperator ein Stelldichein.

Dennoch gilt: »Wir wollen Win Commander 3 keine Konkurrenz machen, die Szenen sollen dem Spiel eine tiefere Atmosphäre verleihen, aber nicht Hauptbestandteil des Programms sein,« so Stefan Piosecki, Drehbuchautor und Regisseur. Apropos Atmosphäre: Unter dem stolzen Schweinverferl im Studio zerschmilzt das Make-up der Akteure schneller, als die Moskenbildner es restaurieren kann. Kurze Pausen. Erneuter Dreh. Cut. Diesmal ist alles im Keimer.

»Wer hat do wieder seinen Text nicht gelernt?« – Drehbuchautor und Regisseur Stefan Piosecki (rechts) überwacht die Videoaufnahmen zum neuen Battle-Isle-Spiel.

# BÜRGERKRIEG

**Meade gegen Lee, Nord gegen Süd, Unionstruppen gegen Konföderierte: Die englische Firma Empire will den Amerikanischen Bürgerkrieg detailgetreu simulieren.**

Fünzehntausend Soldaten stapfen dicht gedrängt auf eine feindliche Stellung zu, doch ihre Reihen lichten sich unter unaufhörlichem Artilleriebeschuss. Wenige hundert erreichen schließlich das Ziel, werden aber kurz darauf wieder zurückgeworfen – aus der Traum vom Sieg. Diese Szene könnte entweder aus dem akribisch recherchierten Monumentalfilm »Gettysburg« stammen, oder aus einem neuen Computerspiel: »Civil War« von Empire soll nicht nur die strategischen Aspekte des Sezessionskriegs, sondern auch einzelne Schlachten detailliert darstellen.

Das nur auf CD erscheinende Strategiespiel wartet mit vielen Hintergrundinformationen auf: Die wichtigsten Schlachten werden ebenso beschrieben, wie die Kriegsführung und politische Situation der damaligen Zeit; es sind sogar »authentische« Bürgerkriegslieder inklusive Text enthalten. Rat hervorzuheben: Begriffe verweisen auf weitere Artikel; so gelangt man z.B. kamftortabel zum militärischen Lebenslauf eines im Text erwähnten Generals.

Das eigentliche Spiel, für das übrigens die Programmiergruppe von »Fields of Glory« verantwortlich zeichnet, wartet mit umfangreichen Optionen auf. Zunächst einmal entscheidet man sich, ob man gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten will (per Modem bzw. Netzwerk). Außerdem wird die eigene Seite (Union oder Konföderation) bestimmt, und ob eine einzelne Schlacht



Auf der strategischen Karte werden die Truppen bewegt oder neu rekrutiert

oder gleich der ganze Krieg nachgespielt wird. Danach kann man in neun Kategorien die jeweils gewünschte Realitätsstufe einstellen: Ist die Kategorie »Befehlsverzögerung« z.B. auf den einfachsten Wert eingestellt, reagieren alle Einheiten sofort und exakt auf neue Befehle – der Traum zeitgenössischer Generäle.

Das Bewegen von Armeen geht leicht von der Hand: In der strategischen Karte die entsprechende Flagge angeklickt, danach den Mauszeiger zum Ziel bewegt – schon beginnen die Truppen ihren Marsch. Die Zusammensetzung der Armeen lässt sich ändern und z.B. eine ganze Division, oder nur ein einzelnes Bataillon, zu einer anderen Armee transferieren. Neben unterschiedlich effektiven Typen von Infanterie, Kavallerie und Artillerie sowie einigen Gebäuden kann der Spieler auch Schiffe bauen: Der Süden muß um jeden Preis die Blockade seiner Häfen verhindern, da er sonst von den lebenswichtigen Einfuhren aus Europa abgeschnitten ist.

Kammt es zu Kämpfen, wird ein detailliertes Schlachtfeld erzeugt, auf dem sich die beiden Sei-

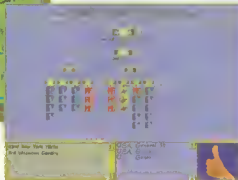
ten gegenüberstehen. Einzelne Abteilungen werden angewählt, ihr Befehl geändert und ein Ziel vorgegeben. Die Karte läßt sich in 90-Grad Schritten drehen und zeigt anfänglich das gesamte Schlachtfeld; man kann jedoch so nahe an eine Einheit heranzoomen, daß einzelne Infanteristen und Reiter zu erkennen sind. Schnell bedecken zahlreiche Pixel-Leichen die Landschaft, wodurch die Resultate der damaligen Kriegsführung – sich in geschlossener Formation aus nächster Nähe zu beschließen – anschaulich verdeutlicht werden. Seeschlachten sowie Stadtkämpfe lassen sich allerdings nur rechnerisch ausführen; mehr als eine Verluste-Statistik bekommt man nicht zu sehen. Obwohl alle wesentlichen Programmierungen nach Aussage von Designer Adrian Earle bereits fertig sind, wird noch kräftig an den einzelnen Parametern gefeilt: Schließlich soll auch der Süden eine reelle Siegchance haben... (la)

## CIVIL WAR-FACTS

**Hersteller:** Empire  
**Programmierteam:** Dagger Interactive  
**Genre:** Strategiespiel  
**Erscheinungsdatum:** voraussichtlich Mai 1995  
**Deutsche Version:** varerst nicht geplant  
 ca.-Preis: DM 120,-  
**Zusammenfassung:**  
 Strategiepart wechselt sich mit detaillierten Massenkämpfen ab zoom- und drehbaren Schlachtfeldern ab.



Ein Ausschnitt des Schlachtfelds gegen Ende der Kämpfe



Hier ist die Aufstellung des zweiten Korps der Armee von North Carolina zu sehen





# U.S. NAVY FIGHTERS

AIR COMBAT SERIES

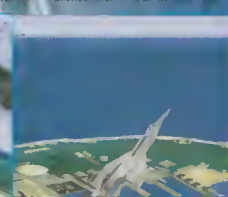
**Das Warten hat sich gelohnt - die deutsche Version ist jetzt erhältlich.**

**Upgrade-Angebot:**

Sie haben die englische Version von U.S. Navy Fighters gekauft und möchten jetzt auch die deutsche Version spielen? Kein Problem! Senden Sie einfach die Original-CD mit einem Verrechnungsscheck über 15,- DM an Kerne-Soft, Postfach 3115, 2115 Cuxhaven, und Sie erhalten innerhalb von ca. zwei Wochen die komplett deutsche Version.

Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/260 • Fax: 05241/24244 • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von EA.  
• U.S. Navy Fighters und Air Combat Series sind Warenzeichen von Electronic Arts.

**ELECTRONIC ARTS®**



# SCHONZEIT

**Anotol Locker auf Reisen: »Wenn Du nach Kolorien gehst, vergiß die fliegenden Toaster nicht!«. Die After-Dark-Gurus von Berkeley hoben ihn reingelassen und ihre neuen Projekte gezeigt. Die Folge: Eine Abhandlung zum Thema »Zen und die Kunst, einen Bildschirm zu schonen«...**

**D**ie Schonzeit für Bildschirme begann im Jahr 1985. Bis dahin hatte der Kathodenstrahl mit der Bildröhre leichtes Spiel: Zeigte der Rechner längere Zeit dasselbe Bild, brannte sich das Gezeigte unweigerlich in die Maske ein. Dieses Phantombild ließ sich nicht löschen, der Monitor war ruiniert. Wer einmal an alten Geldautomaten versucht hat, im Blindflug »gegen« das Begrüßungsbild die sauer verdiente Kahle abzuholen, weiß, wovon ich rede.

Dieser unwürdige Zustand änderte sich augenblicklich, als die ersten Bildschirmschoner erschienen. Sie gaben dem Computer den Befehl, den Kathodenstrahl auszuschalten, wenn »Herrchen« einige Zeit das Terminal verlassen hatte – der Bildschirm wurde schwarz, die teure Hardware war gerettet. Typischer Fall von Software-Geniestreich!

Berkeley Systems haben mit »After Dark« den Bildschirmschoner zwar nicht erfunden (dessen Erfinder ist ebenso wenig bekannt wie der des Reißverschlusses), aber sie können mit Fug und Recht behaupten, ihn solarfähig gemacht zu haben. Denn ohne »After Dark« schaut es sich eben nur halb so schön.

Dabei hatte Wesley Boyd bestimmt keine fliegenden Toaster im Sinn, als er 1987 Berkeley Systems gründete. Er wollte Software für Sehbehinderte programmieren. So brachte Berkeley auch als Erstes zwei preisgekrönte Softwarepakete auf den Markt: »inLARGE« (die erste »Cursorlupe« für Macintosh), und »Out-SPOKENE«, das erste sprechende User-Interface für Blinde. Doch dann kam »After Dark« und mit ihm änderte sich für Berkeley Systems so ziemlich alles.

20 Kilometer nördlich von San Francisco liegt das verpennte Städtchen Berkeley. Es ist von der kalifornischen Past-Neujahrs-Überschwemmung weitgehend

versichert geblieben, trotzdem schüttelt es bedenklich. Die Berkeley-Systems-Angestellten bekommen davon wenig mit: Sie arbeiten lieberhaft an neuen Modulen. Betritt man das himmelblaue Gebäude an der Rose Street 2095, sticht einem als erstes ein Gemälde mit fliegendem Toaster ins Auge – das Firmenmaskottchen ist wirklich allgegenwärtig. Pressesprecherin Monica Granados lacht mich durch die leicht gekanteten amerikanischen Computerbüros zu meinem ersten Gesprächspartner. »Die Firma hat sich extrem schnell vergrößert«, erklärt Manica, während wir eine Küche mit eingebauter Rutsche bewundern. »Wir mußten Räume auf der

## »Wie kommt man ausgerechnet auf fliegende Toaster?«

gegenüberliegenden Straßenseite anmieten, um die 170 Angestellten unterbringen zu können.

Unser erster Gesprächspartner heißt Nicholas Rush, trägt den klingvallen Titel »Executive Vice President of Product« und ist somit für alle Programme bei Berkeley verantwortlich.

**PC PLAYER:** Wovon halte ich Dich gerade ab?

**Nicholas:** Von 'ner Menge Arbeit. Wir produzieren eben drei Projekte gleichzeitig: »Totally Twisted After Dark«, den Screensaver zur »Looney Toons« sowie die Umsetzung eines populären Brettspiel-Puzzles namens »Triazzele«. Wahrscheinlich kennt ihr das Spiel in Deutschland auch. Die Puzzelteile bestehen aus Dreiecken; an jeder Seite befindet sich entweder die obere oder untere Hälfte

einer Figur. Wenn man die Figuren richtig zusammenpuzzelt, werden sie in unserer Version richtig animiert. Das ist unser erster Vorstoß in die Spielewelt. Wir haben uns außerdem auf einer neuen Software-Schiene versucht und zwei Terminkalender herausgebracht, »Expresso Calendar and Address Book« und dessen Star Trek-Variante »StarDate«. Solchen Kalendern werden wir uns in nächster Zeit verstärkt widmen.

**PC PLAYER:** Ihr setzt mit »Looney Toons« schon wieder auf eine Lizenz für »After Dark«. Bugs Bunny, Yosemite Sam, Marvin the Mortion und andere Warner-Klassiker sind sicher ein gutes Geschäft, aber gibt es überhaupt noch so etwas wie eine Traumlizenz für Euch?

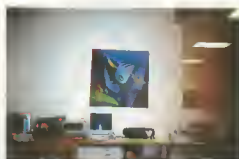
**Nicholas:** Ich glaube, mit »Looney Toons« haben wir unsere Wunschkandidaten zusammen. Laß mich nachdenken: Wir haben »Star Trek – The Screen Savers« gemacht, dann »Star Trek – The Next Generation«, die »Disney Collection«, Screensaver zu »Marvel Comics«, »X-Men« und die »Simpsons«. Wir haben die besten Lizenzen, die man bekommen kann.

**PC PLAYER:** Wie lange dauert es von der ersten Idee zum fertigen Bildschirmschoner?

**Nicholas:** Sechs Monate bis zu einem Jahr. Screensaver machen eine Menge Arbeit.



Nicholas Rush ist fürs Business zuständig: »Screensaver machen eine Menge Arbeit«.



Die Eingangshalle führt ins Bildschirmschonerheiligtum

Damit sie nicht langweilig werden, soll auch viel drinstecken. Und so viel Animation kostet eben Zeit.

**PC PLAYER:** Eine Frage, die mich schon lange beschäftigt: Wie kommt man ausgerechnet auf fliegende Toaster?

**Nicholas:** Ich erzähle Dir die Variante, die ich für am wahrscheinlichsten halte, denn es grossieren viele Gerüchte über die Entstehung. Eines steht fest: Jack Eastman ist der Erfinder der fliegenden Toaster. 1989 versuchte er, Icons zu animieren, indem er vier Stück schnell übereinander projizierte. Er arbeitete gerade in seiner Küche an Animationsstudien und scribbelte das erste Ding auf, das ihm ins Auge fiel. Das war ausgerechnet sein Toaster. Während er den zeichnete, bemerkte er, daß er nicht gerade das ideale Objekt für Flugstudien ausgedacht hatte, weil ein Toaster sich nunmal nicht bewegt. Also zeichnete er ein Paar Flügel dran. Als er uns sein Ergebnis zeigte, waren wir Feuer und Flamme – so entstand unser Firmenmotschkätzchen.

Nicholas ruft die Pflicht in Form eines Meetings: Manica bringt mich zu Igor Gasowski. Wenn's um Animationen geht, ist Igor der richtige Mann. Der Art Director polnisch-russischer Abstammung kümmert sich um alles, was es an Grafik in und um »After Dark« zu sehen gibt.

**PC PLAYER:** Wie kommt man als klassischer Art Director mit der Software-Branche klar?

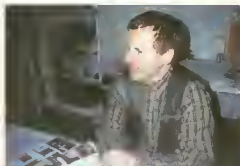
**Igor:** Ich habe mit Computern keine Probleme. Früher waren sie reine Werkzeuge, der Code war das Entscheidende. Heute ist er ein Instrument zur Unterhaltung geworden. Damit wurde automatisch der Inhalt der Programme wichtiger als das reine »Handwerk«. Wenn man sich heute den Konsummarkt ansieht, stellt man fest: je weniger Tech, je einfacher zu bedienen, desto besser. Es ist ähnlich wie beim Fernsehen. Da ist die Technik auch völlig hinter das Gezeigete getreten. Deshalb bin ich auch hier: Ich soll für den guten Look bei Berkeley Systems sorgen.

**PC PLAYER:** Ist ein Screensaver für Dich so etwas wie eine neue populäre Kunstform?

**Igor:** Teilweise. Ein Computer ist kein typisches Medium für die Kunst. Mit Screensavoren verhält es sich meiner Meinung nach eher wie mit dem Fernsehen, er ist passive Unterhaltung. Wenn du das als Kunst bezeichnest, OK.

**PC PLAYER:** Was reizt Dich an Deiner Arbeit?

**Igor:** Die Balance zwischen technisch Machbarem und meinen Vorstellungen von Kunst. Was mich außerdem begeistert, ist, daß man mit Bildschirmcharakteren so viele Leute erreicht. Wenn Du als Maler nicht gerade en vogue bist, stehen Deine Gemälde irgendwo in einem Atelier herum. Kein Mensch kann



**Art Director Igor Gasowski: »Ein Computer ist kein typisches Medium für die Kunst«**

Deine Sicht der Welt kennenlernen – und das will ein Künstler ja bekanntlich. Mit Computern oder dem Internet öffnen sich völlig neue Möglichkeiten. Hier gibt es eine viel größere Gruppe, die auf neue Optiken anspricht.

**PC PLAYER:** Wahr kommen die vielen verschiedenen Ideen? Entscheidest Du das despotisch wie jeder Art Director oder haben Deine Leute etwas mitzureden?

**„ Laß Dich nicht täuschen: Lizenzen benötigen eine Menge Kreativität! „**

**Igor:** Entweder hat man eine Lizenz, dann ist das Thema ja vorgegeben oder wir haben eine eigene Idee. Laß Dich nicht täuschen: Lizenzen benötigen eine Menge Kreativität. Meistens sehen wir uns das Material an und versuchen, etwas zu entwickeln, das ans Original herankommt. Die Ideen stammen von uns allen – das kann auch jemand aus unserer Postabteilung sein. Aber laß Dir doch etwas von den neuen Modulen zeigen...

## Totally Twisted After Dark

Zur Krönung gib's die freiesten After-Dark-Module, die ich je zu Gesicht bekommen habe. Eines sei gesagt: Wer dachte, daß der rüde Hund aus »After Dark 3.0« die Spitze des Eisbergs ist, hat sich kräftig geschnitten. »Totally Twisted After Dark« besteht zu 100 Prozent aus schwarzem Humor. Kleines Beispiel gefällig? Der rasenmähende »Mowin' Man« dürfte After-Dark-Fans ebenso bekannt sein wie die putzige Katze »Baris«. Kombiniert man beides miteinander, so kann das übel ausgehen... Bei der Varführung dauert es keine 10 Sekunden, bis die Katze vom Rasenmäher überrollt wird. Ein herzzerreißendes Maunzen schallt aus den Lautsprechern, zurück bleibt nur ein großer roter Fleck.

Wie kommt man nach den putzigsterilen Disney-Charakteren ausgerechnet auf Schwarzen Humor? »Die

meisten Ideen waren Module, die es bei der Auswahl nie schaffen, weil die Gags einfach zu krank waren. Ein schönes Beispiel dafür ist »Chameleons«. Wir haben uns überlegt, was uns an Tieren abfällt. Unsere Tierchen machen alles, was richtig lies ist. Sie katzen den Bildschirm voll, fressen das Erbrochene, schnüffeln an ihren Genitalien oder sterben plötzlich.«

Außerdem kann man sich auf folgende Highlights freuen: Bungee-Springer mit zer-schlissenem Equipment, einen aberkitschigen Pantomimen, den man mit einem gezielten Schuß à la »Doom« an den Desktop nageln kann oder die unvermeidliche »Flying Toaster«.

Verarschung. »Statt der Toaster gibt es fliegende Toiletten. Man kann sich aussuchen, ob ein Mann, eine Kuh oder ein Alien auf dem Tapf sitzt. Wenn man »Copslock« drückt, spült die Toilette; außerdem gibt es eine Menge unangenehmer Sounds. Laß Dich überraschen!«

Keine Frage: Die zwölf Module, die in Kürze in den USA erscheinen sollen, werden sich gut verkaufen. Eine Sache dürfte den Toaster-Machern allerdings übel aufstoßen: Vor kurzem verklagte ein Grafiker die Firma wegen Ideenklau. Er pinselte in den 70ern ein Cover für die Band »Jefferson Airplane« – und das war voller fliegender Toaster... (Anatol Locker/hl)



**Bitte lächeln: Die gesammelten Programmierer und Grafiker von »Totally Twisted After Dark«**



# In die Röhre gequackt



Nur bei uns: Fahren Sie mit Bullfrog durch die Röhren von »Tube«

Ein brandneues Spiel von Bullfrog ist der Star unserer Monats-CD. Aber auch die spielbaren Demos von Titeln wie »Inferno« und »Iron Assault« sollten Sie on Ihren PC fesseln.

**B**escheidene Programmierer sind doch was feines. Als Bullfrog bei uns vor ein paar Wochen schüchtern anfragte, ob wir vielleicht ein komplettes neues auf unsere CD packen wollten, kannte es nur eine Antwort geben: »Und da fragt Ihr noch? Her damit!«. Als Deutschland-Premiere gibt es deswegen exklusiv bei uns »Tube« – das Programm, bei dem Sie in die Röhre gucken. Mehr zu Tube lesen Sie auf Seite 30. Positive Resonanzen gab es für unsere neue »Tips« Rubrik auf dem CD-ROM, doch Einsendungen von Mägel-Spielständen und anderen Hilfsmitteln sind bislang dünn gesät. Wenn Sie meinen, was interessantes für unsere Leser auf Lager zu haben, dann melden Sie sich. Natürlich gibt es auch ein Honorar, wenn wir Ihren Beitrag auf die CD packen. Auf vielfachen Wunsch haben wir den »Videoplayer« nochmal umgebaut; jetzt gibt es auch einen Lautstärke-Regler sowie die Möglichkeit, eigene Videos zu laden. Klicken Sie

dazu einfach auf den Bildschirm, wenn keine Kassette in unseren virtuellen Videorecorder eingelegt ist. Mit dem Knopf »Neue CD« können Sie ältere PC Player plus-CD-ROMs einlegen und die Videoclips dieser Ausgaben automatisch mit dem verbesserten Videoplayer abspielen lassen – Viel Spaß!

Sollten Sie am Kiosk die Plus-Ausgabe mit CD-ROM verpaßt haben: Mit dem Nachbestell-Service können Sie jetzt auch die CDs sola nachbestellen. Mehr dazu lesen Sie auf unserem Karten in der Heftmitte.

## Hinter den Kulissen

Inzwischen häufen sich immer mehr Anfragen in unserem Postkasten, wie wir denn unsere Videos produzieren. Weltelexklusiv sehen Sie hier das erste Foto aus unserem »High Tech« Studio, für das meistens das Büro von Susan Sablowski herhalten muß. Als Kameramann, Tontechniker, Cutter, Regisseur und »Best Bay« (Handlanger) in einer Person mischt Toni Schwaiger mit; außerdem übernimmt er seit kurzem eine Gastrolle als Bergdoktor in unserer beliebten Arzt-Serie »PC Natur«.

Um das Equipment beneidet uns kein Fernsehsender: eine normale Videokamera, ein blaues Bettlaken und immer neue Lampen (»Das muß noch heller werden...«) sind die einzigen Hilfsmittel.



Der Mann hinter der Kamera: Toni Schwaiger hat (meistens) alles im Griff

Der Clou liegt in der elektronischen Videobearbeitung, für die Toni seinen PC mit ein paar Gigabyte Festplattenplatz, einer High-End-Video-Karte und anderen technischen Mätzchen ausgerüstet hat. Wer mehr über die verwendete Hard- und Software wissen will, sollte mal das Impressum der CD-ROM bis zum bitteren Ende durchscrollen.

## Demos, Previews, Outtakes

Heben Sie ab mit »Inferno« – eine komplett spielbare Mission auf der Wasserwelt wird Sie eine ganze Weile in Atem halten. Drehen Sie durch mit »Clockwerk« – das neue Spiel des Tehris-Teams kommt mit zehn spielbaren Levels. Retten Sie Ihr Windows mit »Operation: Inner Space« – ein Actionspiel, bei dem der Inhalt Ihrer Festplatte tatsächlich zum Spielfeld wird. Vergleichen Sie die beiden neuen Roboterspiele »Metaltech: Battledrone« und »Iron Assault«, hüpfen Sie eine Runde mit dem »Superfrog« und lösen Sie das Geheimnis von »Flight of the Amazon Queen«. Sie sehen: Viele aktuelle Produkte warten darauf, von Ihnen angespielt zu werden. Außerdem erfreuen wir Sie auch diesmal wieder mit den schönsten Outtakes von den Video-Dreharbeiten.

## CD-ROM-Probleme lösen



Abenteuer unter Wasser: Tauchen Sie mit »Inferno« ab.

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von drei Virenskannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tipps zur Problembeseitigung geben. Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,  
Gruberstr. 46 a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie in einer Woche Ersatz. Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. Wenn Sie weitere Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte unter obiger Adresse schriftlich an die Redaktion oder nutzen Sie unsere neue E-Mail-Adresse (über Internet und CampusServe erreichbar): »CDROM@pcplayer.mhs.campusserve.com« (bs)



**Wer sagt,  
in Las Vegas  
kann man  
nichts gewinnen?**

**Zugegeben, einfach ist es nicht gerade...**

**Exklusiv für PC Player-Leser: »Tube«, ein rasanter 3D-Flitzer der »Magic Carpet«-Macher. Dieses Bullfrog-Spiel finden Sie nur auf unserem CD-ROM.**

**N**ach Klassikern wie »Papulous« oder dem 3D-Tapich-Simulator »Magic Carpet« haben sich die Programmierer von Bullfrog nicht auf die faule Haut gelegt, sondern kurzerhand ein neues Ballerspiel geschrieben. Das wäre ja an sich nichts besonderes, doch just dieses vollständige Spiel finden Sie exklusiv auf dem CD-ROM von PC Player plus 4/95! »Tube« gibt es weder im Fachhandel noch sonstwa. Für alle Besitzer der aktuellen PC Player plus liefern wir nachfolgend die Anleitung zu diesem ganz besonderen Spiele-Bonus.

### Röhren-Sausen

Die Grundidee ist simpel: Mit Ihrem flotten Raumschiff düsen Sie über drei abwechslungsreiche, verschlungene Kurse und müssen entweder alle drei Rennen innerhalb eines Zeitlimits beenden oder im dritten Kurs einen Gegner schlagen. Da zu zweit alles schöner ist, dürfen Sie dank des gesplitteten Screens auch gleichzeitig mit einem Freund über den Parcours flitzen und sich spannende Rennen liefern.

Das wäre eigentlich ganz einfach, wenn die Programmierer nicht noch ein paar ziemlich lästige Hindernisse eingebaut hätten. Zum einen gibt es die kleinen, grauen Minen, die Ihnen ziemlich schnell die wichtige Lebensenergie abziehen, wenn Sie nicht aufpassen. Die diversen Gegner versuchen nicht nur, das Raumschiff zu rammen, sondern schießen teilweise auch noch – doppelte Vorsicht ist geboten. Glücklicherweise liegen hin und wieder kleine, rosafarbene Edelsteine auf dem Weg, welche dem angeschossenen Energiehaushalt eine willkommende Stär-

# AUF DIE Tube GEDRÜCKT



Exklusiv für PC Player-Leser gibt es das neue Bullfrog-Spiel »Tube«. Die hübschen Texturen weisen dezent darauf hin.



Dank Split-Screen flitzen zwei Spieler gleichzeitig

kung zuführen. Da Sie sich ja auch wehren wollen, gibt es sechseckige Behälter, in denen sich nützliche Extrawaffen verbergen. Ein Schuß genügt, schon ist die Waffenkiste offen und muß nur noch berührt werden.

### Seekrankheit

Allerdings sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, daß nicht jeder der Wege ständig befahrbar ist. Immer wieder muß man die Spur wechseln und über Abgründe springen. Nach dazu gleiten aus dem Boden urplötzlich Hindernisse oder zwingen Barrikaden den Spieler zu wilden Ausweichmanövern. Natfalls rast man einfach an der Decke entlang oder ratiert wie wild.

Sie steuern Ihr Gefährt entweder mit dem Joystick oder der Tastatur. Wird der Knüppel nach vorne gedrückt, beschleunigt der Gleiter, noch hinten fahren Sie in die entgegengesetzte Richtung. Links und rechts dürfte ohnehin klar sein und per erstem Feuerknopf schießen Sie mit den Lasern, der zweite löst die alle Gegner vernichtende Smartbomb aus.

Alternativ beschleunigen Tastaturläufers mit »Q« und bremsen mit »A«, während sie sich mit »O« beziehungsweise »P« links und rechts bewegen. »Space« feuert einen Schuß ab und mit »Enter« ärgern Sie die Gegner mit der Smartbomb. Im Zwei-Spieler-Modus steuert der erste Pilot mit dem Joystick, sein Konkurrent greift beherrzt in die Tasten.

eine Einheit, also wenden Sie diese Funktion ruhig öfter an. Mit »I« schalten Sie die Kollisionsabfrage aus und werden dann nicht mehr von den Hindernissen im Boden gebremst. »2« schaltet die Abfrage wieder ein und die rechte »Shift«-Taste bringt den Gleiter sofort zum Stillstand.

Wenn Sie im heißesten Rennen plötzlich ans Telefon müssen oder der Hund unbedingt Gassi gehen will, gönnen Sie mit »F8« sich und dem Spiel eine Pause, mit »F10« wird es beendet. Bitte beachten Sie: Mit den Cheats nehmen Sie sich viel vom Spielspaß, denn damit haben Sie die drei Levels in wenigen Minuten durchgespielt. (fs)

### AUF EINEN BLICK

Vorwärts	Q
Rückwärts	A
Links	O
Rechts	P
Losser	Space
Smartbomb	Enter
Pause	F8
Beenden	F10

### HARDWARE-ANSRUCH

Sie benötigen für Tube einen 386er mit mindestens 33 MHz, 4 MByte RAM und rund 3 MByte Festplattenplatz. Ein Joystick ist empfehlenswert, aber nur für den Zwei-Spieler-Modus zwingend nötig. Das Programm unterstützt Soundblaster (inkl. Pro und SB16), Microsoft 16 und Pro Audio Spectrum (8 und 16 Bit).

Gegner Hindernis



Spieler-Gleiter Extras-Behälter Klebmasse

Auf den Rennstrecken ist einiges los

# Nun, wir haben gewonnen!

*Bestes Multi-Character Computer Rollenspiel 1994*  
**STRATEGY PLUS MAGAZINE**

*überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas*

*Bestes Computer Rollenspiel 1994*  
**CD ROM Today Magazine**

*überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas*

*Bestes Computer Rollenspiel 1994*  
**PC GAMER MAGAZINE**

*überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas*

*Bestes Rollenspiel 1994*  
**POWERPLAY**

**Und was haben Sie davon?**

## LESER-TOP 25

PC PLAYER  
WEATUNG

- | Rank | Game                               | Developer                | Score |
|------|------------------------------------|--------------------------|-------|
| 1    | (-) WING COMMANDER 3               | Origin                   | 89 %  |
| 2    | (3) DOOM 2*                        | id Software              | 83 %  |
| 3    | (8) TIE-FIGHTER                    | LucasArts                | 85 %  |
| 5    | (4) SYSTEM SHDCK                   | Looking Glass/Origin     | 91 %  |
| 5    | (2) MAGIC CARPET                   | Bullfrog/Electronic Arts | 92 %  |
| 5    | (7) CDLOHIZATION                   | Microprose               | 88 %  |
| 7    | (6) NHL HDCKEY '95                 | Electronic Arts          | 90 %  |
| 5    | (5) REBEL ASSAULT                  | LucasArts                | 86 %  |
| 5    | (-) BATTLE ISLE 2                  | Blue Byte                | 85 %  |
| 14   | (10) WARCRAFT - DRCS & HUMANS      | Blizzard/Interplay       | 83 %  |
| 11   | (-) BUHDESGLA MANAGER HATTRICK     | Software 2000            | 75 %  |
| 12   | (11) HASCAR RACING                 | Papyrus/Virgin           | 88 %  |
| 10   | (17) LITTLE BIG ADVENTURE          | Adeline/Electronic Arts  | 82 %  |
| 14   | (-) CIVILIZATION                   | Microprose               | 91 %  |
| 14   | (12) DIE SIEDLER                   | Blue Byte                | 83 %  |
| 14   | (16) TRANSPORT TYCOON              | Microprose               | 82 %  |
| 17   | (9) KYRHADIA 3 - MALCOLM'S REVENGE | Westwood/Virgin          | 80 %  |
| 10   | (13) FIFA SDCCER                   | Electronic Arts          | 85 %  |
| 14   | (24) DAY OF THE TENTACLE           | LucasArts                | 93 %  |
| 20   | (18) THEME PARK                    | Bullfrog/Electronic Arts | 88 %  |
| 21   | (22) U.S. NAVY FIGHTERS            | Electronic Arts          | 86 %  |
| 22   | KING'S QUEST 7                     | Sierra                   | 76 %  |
| 23   | (23) PRIVATEER                     | Origin                   | 85 %  |
| 24   | (14) SIM CITY 2000                 | Maxis                    | 90 %  |
| 25   | PAHZER GENERAL                     | SSI                      | 81 %  |

\* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1995

## Verkaufscharts CD-ROM



- |    |  |                          |
|----|--|--------------------------|
| 1  | (1) Wing Commander 3 - <i>Heart of the Tiger</i> | Origins                  |
| 2  | (7) King's Quest 7                               | Sierra                   |
| 3  | (-) Wings of Glory                               | Origins                  |
| 4  | (-) Cyberia                                      | Interplay                |
| 5  | (6) Civilization + Civilization                  | Microprose               |
| 6  | (3) X-Wing                                       | LucasArts                |
| 7  | (2) Magic Carpet                                 | Bullfrog/Electronic Arts |
| 8  | (4) Myst   | Broderbund               |
| 9  | (-) NASCAR Bowling                               | Papyrus/Virgin           |
| 10 | (9) Bebel Act                                    | LucasArts                |

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Februar 1995.

## Verkaufscharts Diskette



- |    |                                     |                 |
|----|-------------------------------------|-----------------|
| 1  | (1) Bundeslig Manager Kattnick      | Software 2000   |
| 2  | (2) König der Löwen / The Lion King | Virgin          |
| 3  | (3) Aladdin                         | Virgin          |
| 4  | (3) Hesse - Die Expedition          | Ascom           |
| 5  | (-) NASCAR Racing                   | Papyrus/Virgin  |
| 6  | (7) Die Stadler                     | Blue Bytes      |
| 7  | (9) SimCity 2000                    | Maxis           |
| 8  | (4) Colonization                    | Microprose      |
| 9  | (2) Sternenschwein                  | Atticus         |
| 10 | (-) Senfali                         | Electronic Arts |

Opelle: Kerstadt AG, Erhebungszeitraum: Februar 1995.

## Beste »Nicht-Spiele-Software«

- 1 (1) Corel Draw  
2 (3) OS/2 Warp  
3 (2) Microsoft Word 6.0  
4 (-) Windows 3.11  
5 (-) Excel 5.0



Quelle: Leserzschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Februar 1995

## Die beliebtesten Spielefirmen

- 1 (1) LucasArts  
2 (2) Origin  
3 (3) Electronic Arts  
4 (4) Softfrog  
5 (-) Micraprese



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Februar 1995

## Flop 5: Die größten Enttäuschungen

- 1 (1) Outpost
- 2 (2) Bundesliga Manager Knutrick
- 3 (-) Rise of the Babals
- 4 (3) Creature Shock
- 5 (-) Armoured Fist



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

**Ihre Stimme zählt!** Jeden Monat stört die Software-Industrie gebannt auf das Vorurteil des PC-Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ob damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



**Zur Feier dieses Erfolges gibt es jetzt**

# **Das wohl beliebteste Computerrollenspiel 1994**

**&**

## **1 Super T-Shirt**

**&**

## **Jede Menge Spielspaß**



**Und das alles  
zum alten Preis!**  
Dieses Angebot gilt vom  
1. März bis zum 1. Mai

# **STERNENSCHWEIF**

**Wer's jetzt nicht kauft ist selber schuld!**

**Noch erhältlich!**



**Die Schicksalsklänge**



Hotline:  
07431/54323  
Mailbox:  
07431/54326



DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.  
SCHICKSALKLÄNGE und STERNENSCHWEIF sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH

# AKTUELLE MELDUNGEN

## MINI-MASCHINEN



**Staugefahr auf dem Schwamm:** Micro Machines 2 kommt für den PC

ten. Die CD-ROM-Version soll zusätzlich einen Rennstrecken Editor bieten.

## KREATUREN UND KUFEN

Als Sheriff des 22. Jahrhunderts haben Sie die Aufgabe, auf einem Wüstenplaneten das Rätsel um »G-Name« zu lösen: Eine mysteriöse Kreatur greift unschuldige Siedler an, Aliens und andere Gruppierungen geben sich ein Stelldichein. G-Name soll ein interaktiver Film mit frei kombinierbaren Handlungsplänen werden und gerenderte Super-VGA-Grafik verwenden. Als Designer zeichnet Todd Porter verantwortlich, der schon an Programmen der Ultima- und Wing-Commander-Serie mitgearbeitet hat.



**G-Name:** Interaktiver Film um mysteriöse Wesen

Ebenfalls von Merit Software kommt »Alex Dampier World Hockey 95«, das in Zusammenarbeit mit dem namengebenden englischen Nationaltrainer entstand. Aus über 25 internationalen Teams wählt man sich seine Wunschkmannschaft aus, die man dann noch detailliert editieren kann: Nicht weniger als 3200 Spieler sollen im Programm enthalten sein. Wenn das eigentliche Spielgeschehen zu anstrengend ist, schaltet die Action-Szenen ab und kann sich ungestört dem reinen Management hingeben.



Bei World Hockey 95 tritt man in die Fußstapfen von Alex Dampier

## DEUTSCHES MULTI-MEDIA-LEXIKON

Microsoft hat zusammen mit den Verlagen Langenscheidt, Meyer und Meyers Lexikonverlag (Duden) speziell für den deutschen Markt »LexiROM« entwickelt. Das Multimedia-Nachschlagewerk enthält neben drei Duden-Standardwerken ein Langenscheidt-Wörterbuch für Englisch, sowie Meyers Lexikon in drei Bänden. Aussagekräftige Tonbeispiele sollen das Lexikon zusammen mit Animationen und Videos zu einem »lebendigen, anschaulichen Wissenspaket« machen. Dazu gehört auch eine Volltext-Suche, die dem Anwender erlaubt, sämtliche enthaltene Texte nach bestimmten Begriffen zu durchforsten.

## NEUES VON REALMAGIC

Sigma Designs, Hersteller von Erweiterungskarten zum Abspielen von MPEG-CDs, veröffentlicht in diesen Tagen die Version 2.20 seines RealMagic-Treibers. Dieser soll die Installation erleichtern und enthält den MediaPlayer, der automatisch den Typ der eingelegten CD erkennt und einfach zu bedienen ist. Der RealSaver spielt beliebige Videos als Screensaver ab, ein weiteres Tool erlaubt die Erstellung von Screenshots aus einem MPEG-Film heraus. Außerdem hat Sigma Designs eine MPEG-Encoding-Karte entwickelt: Mit dem »RealMagic Producer« sollen MPEG-Videos umfangreich editiert und Filme im Zeitverhältnis 1:3 (3 Minuten Rechenzeit pro Filminute) ins MPEG-1-Format konvertiert werden können. Die mit einem umfangreichen Softwarepaket (u.a. Pre-

## KURZ & BÜNNIG

+++ **ATICA Cybernetics** will zusammen mit dem Britischen Filminstitut (BFI) einen CD-ROM-Führer entwickeln, der die Geschichte des Kinos vom Inhalt hat. Dabei werden die umfangreichen Archive des BFI Verwendung finden. Die Veröffentlichung ist für den Frühling nächsten Jahres geplant.

+++ Die in Minneapolis ansässige Firma **IVI** und der deutsche Schulbuchverlag Schroedel planen zusammen die Adaption von **varset** sechs Edutainment-Produkten für den deutschen Markt. Das erste Produkt soll im Oktober 1995 erscheinen.

+++ Die **Peacock Computer**serie »professional plus PPD (Desktop)« darf farten das Umweltzeichen »Blauer Engel« tragen. Bewertet wurden recyclingfreundliche Konstruktion und lange Lebensdauer.

+++ Ein demnächst erscheinendes Schach-Programm von **Titus** wirbt damit, die neuesten Schach-Algorithmen zu einer Engine verbunden zu haben, »die man einfach nicht schlagen kann«. Wenn es Spaß macht, grundsätzlich zu verlieren, sollte also nach »Virtu Chess« Ausschau halten...

+++ **Gall Disk** bietet ab sofort für registrierte Anwender eine kostenlose Hotline (auf Deutsch) für seine Programme »Astaund« und »Videodirectar«. Die Nummer ist: 0031-20-581-3752.

+++ **Corel** hat vor, sich in Zukunft verstärkt im Unterhaltung- und Edutainment-Bereich zu engagieren. Der erste Titel wird ein Kartenspiel-Lernprogramm für Kinder sein; eine deutsche Version ist allerdings noch nicht geplant.

+++ **Microsoft** will eine japanische Version der Lexikon-CD »Encarta« entwickeln. Geschätzte Kosten für das Projekt: 8 Millionen Dollar.

+++ **Hifi- und Laserdisc-Hersteller Pioneer** steigt in den Computer-Markt ein: Die Japaner haben eine Macintosh-Clone-Lizenz bei Apple erworben.

+++ **Orchid** will in wenigen Wochen eine komplett neue Soundkarten-Serie unter dem Codenamen »NuSound« veröffentlichen. Die Karten sollen neben voller Spiele-Kompatibilität auch 3D-Sound und von außen zugängliche Kontroll-Elemente für Lautstärke, 3D-Effekt, Hall, Mixer und andere Einstellungen haben.

+++ Der **Grolier-Buchverlag** in den USA arbeitet an der »Multimedia Encyclopedia of Science Fiction« an CD-ROMs. Neben dem Volltext eines Buches werden Video-Interviews mit bekannten Autoren, Filmausschnitte, seltene Fotos und zahlreiche Leseproben auf die Scheibe gepackt.

+++ **Grafikkartenhersteller** haben sich auf den endgültigen **Vesa-2.0-Standard** geeinigt. Neben 32-Bit-Modi für HiRes-Grafik wird **Vesa-2.0 DOS-Spielen** auch die **Windows-Beschleuniger-Funktionen** und erweiterte **3D-Grafik-Fähigkeiten** zur Verfügung stellen; Spiele müssen für **Vesa 2.0 neu programmiert** werden.

miere 4.0) ausgestattete Karte hat aber ihren Preis: knapp 7000 Mark muß der Hobby-Computerfilmer auf den Tisch legen.

## HELL, DUNKEL UND PYROTECHNISCH

Während man noch auf Discworld wartet, hat Psygnosis schon zwei weitere Programme in der Mache: »Darker« spielt auf einer in zwei Extreme geteilten Welt: Die eine Hälfte ist ständig in Licht gebadet, während die andere in völliger Dunkelheit liegt. Natürlich haben beide Seiten nichts besseres zu tun, als sich gegenseitig anzugreifen. Man spielt einen Piloten der dunklen Seite, der die Angriffe der lichten Nachbarn zurückschlagen muß. Das für Juni zur Veröffentlichung vorgesehene Spiel soll auch auf langsameren Rechnern schnelle 3D-Grafik bieten, indem sich das Programm entsprechend anpaßt.

## WO BLEIBT DARK FORCES?

Die Veröffentlichung von Dark Forces hat sich auf Ende März/Anfang April verschoben – zum Leidwesen der gespannten PC-Player-Redaktion. Da LucasArts bei Redaktionsschluß noch an letzten Details feilt, können wir Ihnen in dieser Ausgabe leider noch keinen Test präsentieren.



Bei »Darker« steuern Sie Ihr Raumschiff gegen die böse Sannenseite des Planeten

»Pyrotechnica« versetzt den Spieler in die Rolle eines Net-Runners, der im Auftrag der Terran Hardlight Corporation Datenblöcke klawen und andere Piloten retten soll. Beim schnellen und zielsicheren Abschießen von Gegnern wird man von Flügelmännern unterstützt. Laut Herstellerangabe soll Pyrotechnica noch im März erscheinen

## ALLERLEI FÜR OS/2

Die Monatszeitschrift »OS/2 Inside« hat die dritte CD-ROM aus ihrer Reihe »Tap OS/2 Tools« zusammengestellt. Eine grafische Benutzeroberfläche soll den einfachen Zugang zu allen Demos und Sharewareprogrammen ermöglichen. Neben Treibern, Patches und OS/2-Fehlerkorrekturen sind zahlreiche Entwicklungstools für Programmierer enthalten. Zum Preis von 39 Mark eine preiswerte Möglichkeit für OS/2-Einsteiger, zu einem soliden Software-Grundstock zu kommen.

[a/ba]

## NEUE CD-ROM-PRODUKTE

**The Beer Hunter:** Discovery Channel Multimedia kümmert sich mit »The Beer Hunter« um Bier-Enthusiasten und solche, die es werden wollen. Amerikas Brauereien werden ebenso vorgestellt wie 500 amerikanische Biere. **Prast!**

**Haw Animals Mover:** Ebenfalls von Discovery Channel Multimedia stammt »Haw Animals Mover« (»Wie sich Tiere bewegen«), das im April veröffentlicht werden soll. Das Programm wird laut Hersteller die verschiedenen Bewegungsvarianten im Tierreich aufzeigen sowie mehrere Spiele und »Guided Tours« enthalten.

**Bike Markt:** Seit zwei Jahren gibt es ein Special der Fachzeitschrift »bike« namens »bike Markt«, nun wurde die Marktübersicht vom Delius Klasing Verlag auf CD-ROM konvertiert. Enthalten sind rund 1800 Fahrräder der verschiedensten Typen und Klassen, jeweils mit Farbfoto, wichtigen Daten und Preisangaben.

**Stress: 21 Things you need to know:** Media Design Interactive bescheidert der westlichen Zivilisation ein Multimedia-Produkt, daß sich mit Streß in all seinen Formen beschäftigt: am Arbeitsplatz, im Verkehr, auf Reisen. Das auf den ersten Blick eher satirisch anmutende Programm ist anscheinend durchaus ernst gemeint.



**Offizieller Distributor für  
CPV Interactive in Europa:  
HOFRA Trading GmbH  
Postfach 1310  
D-65533 Limburg  
Telefon 0 64 31 – 7 10 48  
Telefax 0 64 31 – 7 54 71**



*Menügesteuert, Bedienerfreundlich, High, True Colors. Händleranfragen erwünscht!  
Weitere Unterlagen über unser vielfältiges Gesamtprogramm erhalten Sie auf Anfrage!*

### Unsere Vertriebspartner:



Multimedia/Spiele/Funk

Bestellungen: Miklinstr. 26 Ladengeschäft: Domsr. 26  
90429 Nürnberg  
Tel. 09 11-26 05 64 Fax 09 11-287 69 64

### Optische Datenträger

Ingo Ralfs  
28307 Bremen  
Tel. 04 21-48 00 89  
Fax 04 21-48 00 89

### Ratigh

Hilfendorfer Straße 2  
38102 Braunschweig  
Tel. 05 31 2 73 09 11  
Fax 05 31 2 73 09 14

### Topthorn Reple

Willems-Bach-Straße 41  
38723 Seesen/Rhoden  
Tel. 0 53 84-16 80  
Fax 0 53 84-2 80

### Waldmann Datentechnik

Computer & Software  
Seydewitz 40  
49565 Brunnich  
Tel. 0 54 68-64 05  
Fax 0 54 68-65 06

### Computer direct

Frank Eber  
Amelsberg 21  
74423 Oberndorf  
Tel. 0 79 73-17 07  
Fax 0 79 73-8 97

## Pornographie am PC

Allen Imageproblemen zum Trotz gehört Pornographie mittlerweile zu den umsatzträchtigsten Software-Zweigen. Wie sieht die Zielgruppe aus, an der sich die Erotik-Produzenten eine goldene Nase verdienen? Und welche Spielarten digitaler Liebeskunst sind für wen erlaubt? Ariane Windhorst wand sich durch das Dickicht der Schmutzdel-ROMs.



**K**einer will's gewesen sein: Was haben McDonald's und Theresa Orlowski gemeinsam? Obwohl niemand zugibt, jemals im Leben ein Produkt aus diesen Häusern zu kaufen, scheint es den Unternehmen recht gut zu gehen. Und obwohl es weitaus weniger bekennende »Pussi Puzzle«-Liebhaber als Käufer von Multimedia-Lexika gibt, wird der Anteil von Erotik-Scheiben am gesamten CD-ROM-Markt auf ein Viertel geschätzt. Auch am PC zählt beim Sex eine gewisse Patenz, denn die Systemvoraussetzungen für den größtmöglichen Spaß sind enorm. Man braucht 8 MByte RAM und selbstverständlich ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk. So mancher gemeine Porno begheht zudem eine MPEG-Karte zur Darstellung der gesammelten Reize; Windows als Betriebssystem wird ohnehin vorausgesetzt. Bescheidene Hardware, bescheidene Lust-Auswahl: Mit schlappen 4 MByte Speicher allein kann man nicht sehr viel Aufregenderes erleben, als Pin-up-Bilder angucken.

Digitale Heißmacher mit so hinreißenden Titeln wie »Deep Throat Girls«, »Busty Babes« oder »Eine schrecklich heiße Familie« sind Porno-CD-ROMs, die mit einem anständigen Multimedia-PC unan-

### DIE AUTORIN

Das heikle Thema »Pornographie und PC« erklärten wir kurzerhand zur Frauensache. Autorin dieses Beitrags ist die Münchner Journalistin Ariane Windhorst (27), Redakteurin der 3sat-Fernsehreihe »NEUES... die Computershow«. In ihrer Karriere beglückte Ariane bislang so unterschiedliche Publikationen wie »Play-

boy«, »Freundin« oder »Wiener«. Wenn der PC-Monitor glimmt, widmet sie sich jenseits der Textverarbeitung bevorzugt dem Denkspiel »All new World of Lemmings«.

# D I E GROSSE LUST

ständige Bilder und Töne auf den Schreibtisch bringen. Die Vorstellung, sich nie wieder mit einem echten, erst spröden, dann schwitzenden, fummelnden und keuchenden Menschen beim Sex auseinandersetzen zu müssen, steht durch die Entwicklungen im Virtual-Reality-Bereich kurz davor, Realität zu werden. Aber auch ohne Ganzkörper-Cybersex-Anzug kann man sich computertechnisch ganz gut antönen lassen.

### »Am besten verkaufen sich Produkte, die Interaktivität versprechen«

Obwohl über den Versandhandel nicht alle Spielarten der zwischenmenschlichen Erotik vertrieben werden dürfen, sind die Offenbarungen, mit denen Dis-

tributoren, wie Hofra Trading in Limburg/Lahn ihre besten Umsätze machen, knackig genug, um jeden Binär-Jünger ins Schwitzen zu bringen. »Am besten verkaufen sich Produkte, die Interaktivität versprechen«, erzählt Frank Gaubatz, seines Zeichens Verkaufsleiter CD-ROM beim »führenden Distributor für High-Tech Sex« (Katalog-Text).

Die wachsende Schar treuer Käufer beschert der Zwielftszene ihre Kult-Heldinnen. Was dem Spieler sein Hype um »Wing Commander III«, ist dem Pornographie-Konsumenten der Rummel um »Virtual Valery II«. Noch bevor diese Fortsetzung eines (reichlich lachhaften) Macintosh-Lustprogramms überhaupt für den PC erscheint, avanciert sie alleine aufgrund der üppigen Vorbestellungen zum Renner. Insider Gaubatz analysiert: »Valery I hat eine besonders gute Presse gehabt und die Herstellerfirma macht alle nur noch heißer, weil sich der Erscheinungstermin von Valery II Monat für Monat verschiebt. Alle erwarten sich wer weiß was.« Aber wer ist denn nun scharf auf so eine digitalisierte Tussi? Das sind alles frustrierte Computereffreaks, die im Laufe der Zeit verlernt haben,





mit Frauen umzugehen? Romantiker, die etwas Wärme in ihren Büroalltag bringen wollen? Versager, die endlich mal einen Befehl geben wollen, der widerspruchsfrei ausgeführt wird?

Der Wunsch nach Bewahrung der Anonymität ist deutlich ausgeprägt und die Vorteile der CD-ROM liegen auf der Hand: Man muß beim Kauf keinen Mitgliedsausweis vorzeigen, kann sie sich in der Abgeschiedenheit des Arbeitszimmers oder noch Feierabend im Büro reinziehen und keine mißtrauische Frau kommt auf die Idee, die Multimedia-CD ROMs ihres Monnes noch Schweinkrom durchzustöbern (...zumindest noch nicht).

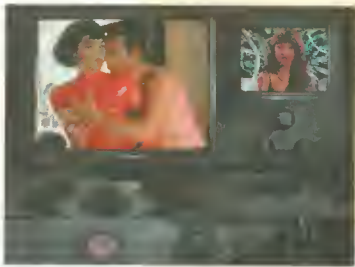
»Die teureren Erotik-CD-ROMs plözieren wir neben den billigen Lodenhütern, denn die meisten Käufer legen gerne noch ein unauffälliges Programm an der Kasse obendrauf«, verrät der Software-Einkäufer einer großen deutschen Kaufhauskette. Doch was ist noch »soft«, wo beginnt die »richtige« Pornographie und wann schreitet sogar der Staatsanwalt ein? Auf jeden Fall verboten ist die Verbreitung, öffentliche Verführung und Herstellung von »Schriften«, die Sodomie zeigen, Gewalt verherrlichen und sexuellen Mißbrauch von Kindern darstellen. Bei letzterem hat der Gesetzgeber die Schlinge enger gezogen: Schon der Besitz von Kinderpornos ist illegal.

Der Kauf oder Besitz von »normalen« Pornos ist erlaubt – Volljährigkeit selbstverständlich vorausgesetzt. Solche »jugendgefährdende Schriften« dürfen nur an Erwachsene ab 18 abgegeben werden. Versondhändler können sich gegen den Porogrophen 184 Absatz 1 strofbar machen, wenn sie indizierte Worte versenden. »Dafür muß man sich schon in ein Ladengeschäft begeben«, bemerkt Frank Goubotz, der regel-

## THE DREAM MACHINE

Eine der erfolgreichsten CDs ist die »Traummaschine«, bei der man durch Korridore eines merkwürdigen Gebäudes den Weg zum angeblich aufregendsten Sex-Spektakel finden muß. Eine Blandine und eine Asiatin, die gelegentlich unmutig ihr Äußeres durcheinander morphen, stellen nach jeder Session drei Fragen. Wer die falsche Antwort anklickt, fliegt raus und muß nochmal von vorne anfangen.

Ansansten besteht die Interaktion darin, die Richtung zu bestimmen, in die man gehen will, Türen aufzumachen und die Geschwindigkeit der abgespulten Parnafilmchen zu bestimmen. Eine Spezialtaste ermöglicht es den Eiligen, sofort zum nächsten Höhepunkt zu springen. Die Filmchen haben den Level berühmter Billigproduktionen. Bis auf eine in Gummi gehüllte Liebesdienerin erscheinen keine extravaganten Spielarten.



## PENTHOUSE INTERACTIVE

Wir sind ja nicht verwöhnt: Im Vergleich zu den stupiden Anplatz-Filmchen der anderen Parna-Produktionen hat dieses Programm der amerikanischen Zeitschrift »Penthouse« sogar einen Hauch von Originalität. Innerhalb eines ablaufenden Videoclips »knipsen« Sie per Mausclick Ihre Lieblingszenen. Die gespeicherten Einzelbilder sind dann zur Begutachtung freigegeben und werden sogar vom Penthouse-Herausgeber bemerkt – schön ist es, Redakteur zu sein.

Bei diesem »Video Shoot Simulator« darf sich der Anwender einbilden, die drei Mädels Dominique, Natalie und Julie passieren nur für ihn. Bei allen Damen hat man permanent berechtigende Angst, daß ihre Brüste platzen, wenn man die Pasen anklickt, bei denen die Silikon-Beulen gequetscht werden.

Zwischendurch fragen die Akteurinnen, was man sich als nächstes wünscht z.B. mit den verschiedenen Körperteilen spielen oder über die Lippen lecken. Daß hier das intellektuelle Niveau jedes Kindergeburtstags locker unterboten wird, mag die männliche Zielgruppe angesichts der technisch guten Videos und der professionellen Aufmachung verzeihen.



## NIGHTWATCH II INTERACTIVE

Sie wollen Sex, Sie wollen ein CD-ROM... da werden Sie doch nicht auch noch einen guten Drehbuchautor verlangen? Die »Nachtwächterin« behütet hier ein Hotel, anhand dessen Grundriß ausgesucht wird, in welchem Zimmer man Zeuge unan-

ständiger Aktionen werden möchte. Je heißer es während der Nightwatch II-Session zugeht, umso spendabler entledigt sich die Nachtwächterin in kleinen Intermezzis ihrer Kleidungsstücke – aber sie fragt vorher höflich, ob das in Ordnung geht. Knigge und sa.

Die Hotelgäste frönen indes ihrer diversen Leidenschaften. Man kann hier nur die Geschwindigkeit bestimmen, mit der sie in mehr oder weniger geschmackvoller Umgebung mehr oder weniger geschmackvolle Spielchen betreiben.



# DI E GROSSE LUST

mäßig entsprechende Anfragen bearbeiten muß, obwohl Hafra grundsätzlich nicht an Endkunden verkauft.

Die Gesetzeslage ist schwammig, denn es muß von Fall zu Fall entschieden werden, inwieweit ein Machwerk »offensichtlich stark jugendgefährdend« ist. Trifft dies zu, unterliegt das Produkt einem »beschränkten Vertriebsverbot«, darf also nur in Läden verkauft werden, die Jugendlichen nicht zugänglich sind. Aber: »Im Prinzip ist es Auslegungssache«, meint der Münchner Staatsanwalt Philipp Stall. Seine Arbeit und die seiner Mitstreiter wird durch den Rundfunkstaatsvertrag kanterkariert: Nach 23 Uhr dürfen im

Fernsehen indizierte Filme gezeigt werden. Dementsprechend beliebte Ausrede bei Missetätern: »Das sieht man doch im Fernsehen, ich dachte, das wäre erlaubt«.

## »Wir vollziehen Gesetze, die zum Teil der Wirklichkeit hinterherhinken«

Philipp Stall bemängelt die Diskrepanz zwischen den realen gesellschaftlichen Gegebenheiten und den Buchstaben des Gesetzes: »Wir vollziehen Gesetze, die zum Teil der Wirklichkeit hinterherhinken«. In Zeiten, in denen man toleranter gegenüber eigenwilligen Sexpraktiken wird, kann man sich darüber streiten, ob sadomasochistische Spielarten unter den Paragraphen 184 fallen. Zwar schreit der Masochist, aber da

## SAFE SEX

Endlich mal ein paar knackige Kerle: Vids »Gay Man's Safe Sex Guide« ist eine lustige Collage aus Interviews, Statements und Videos über Sexpraktiken homosexueller Männer; Hausnummer »Was Sie schon immer über Schwulen-Sex wissen wollten, aber bisher nie zu fragen trauten«.

Wer sich dafür interessiert, bekommt einen umfangreichen Eindruck davon, wie zwei Jungs es miteinander tun und vor allem, wie man ein Kondom richtig anlegt. Die Betrochtung lohnt sich deshalb auch, wenn Sie keine homosexuellen Ambitionen haben.



## NEURODANCER

Hier wird das Ausgezehe wenigstens natürlig durch eine Art SF-Story und dezente Spielelemente aufgepolstert. In unterirdischen 3D-Tunneln erbeuten Sie die notwendigen Credits, um die Strip-Animation einer »Neuro-Tänzerin« über die Halo-Leitung auf den Monitor zu holen.

Die Ausziehbeimühungen der drei Damen sind zwar ästhetischer als manche Halbhammer-Hardcore-Nummer, aber

ab die Zielgruppe durchs gemächliche Lüften der flattrigen Garderobe befriedigt wird?

Als Spiel zu daaf, als Erotikschenken zu brav. Unschärfe Videoclips tragen ihren Teil zur Erregungseindämmung bei.



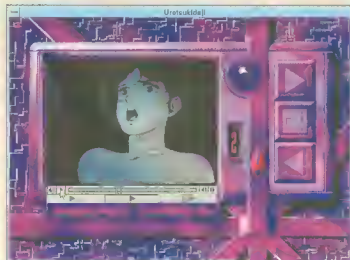
## LOVE BITES

Die Videokunst des CD-ROMs »Love Bites« fällt nicht mehr unter die Rubrik Pornographie, obwohl mit dem Kennzeichen »Adult Material« versehen. Ästhetisch sehr ansprechend geistern weibliche Vampire in diffizil ausgeleuchteten Gemäuern herum und bewegen sich laziv. Geschmackvoll, aber jedes Madam-na-Video ist abzäner.



## UROTSUKIDOJI

Die CD »Urotsukidōji« aus Japan versetzt nicht unbedingt Sex-Fetischisten in Wallung. Sie spricht viel mehr alle Anime-Anhänger an. Seitdem unter Comic-Fans das »Akira«-Fieber ausgebrochen ist, weiß man, daß trotz Kulleraugen und Spitznasen dieser spezielle Zeichentrickstil nicht explizit für Kinder-Unterhaltung steht. Bei »Urotsukidōji« treiben es eher niedliche Zeichentrick-Heldinnen mit Dämonen aus der Finsternis. Stilistisch interessant, aber der Sex-und-Gewalt-Faktor ist sehr hoch.



es sich um Lustschreie handelt, kann hier nicht mehr eindeutig von Jugendgefährdung und/oder Gewaltverherrlichung die Rede sein (Paragraf 184, Absatz 1 und 3). »Ob die Schrift Gewalttätigkeit zum Gegenstand hat, hängt von dem Gesamteindruck ab, den ein objektiver Beobachter gewinnen muß«, heißt es klipp und klar im Strafrechtsskammer von Schänke/Schröder.

Der 34-jährige Stall stellt sich auf diesem Gebiet besonders gut aus: Er bearbeitet sämtliche medienwirksamen Streiffälle, bei denen ermittelt werden muß, ob Sex- und Gewaltverfälschungen zu weit gehen. Stall muß sich den ganzen Tag mit »Anstößigem« beschäftigen – vom Videospiel »Mortal Kombat«, über Pra Siebens »Liebe Sünde« bis zum Kinofilm »Natural Born Killers«.

Die überhitzte Stimmung im Dunkkreis der Porno-CD-ROMs könnte sich indes bald von selber abkühlen. Eine schnelle Mark wartend veröffentlichten viele Hersteller lieblosen Ramsch. Digitalisierte Alt-Pornos, deren einzige Eingriffsmöglichkeit das Vorspringen zum nächsten »Höhepunkt« ist, erlauben nicht mehr Interaktivität als ein ordinärer Videorecorder. Echte Spielereien, die den erotischen Kitzel mit einem zarten Hauch von geistiger Herausforderung kombinieren, will die Industrie ihrer Zielgruppe anscheinend nicht zumuten.

(Ariane Windhorst/hl)

# YOUNG LUST



Computer wurden schon zu erotischem Schabernack benutzt, als die Hardware keine nennenswert erregenden Pixelansammlungen zustande brachte. Eine Menge Phantasie war gefragt, um bei den Machwerken der 8-Bit-Ära in Wallung zu geraten.

Als Trash-Höhepunkt der 80er Jahre gilt »Samantha Fax Strip Poker«. Die (längst dahingeschiedene) englische Softwarefirma Martech sicherte sich die Lizenzrechte, ein Spiel mit dem bekanntesten Busen-Modell (Berufsbezeichnungen, die wir lieben) der 80er Jahre zu produzieren.

Tadesverachtend wurden die Bilder von Samantha in einzelnen Entkleidungsstadien bei grauer Auflösung digitalisiert; schließlich mußte die Grafik komplett in den 64-KByte-Speicher des armen C 64 passen. Heinrich Lenhardt staunte 1986 über die »wirren Pixelkaleiden, die sich da in schwarz-weiß auf dem Bildschirm niederlassen«.

Der erotische Nostalgie im Heimcomputerlager wurde erst mit dem Amiga beseitigt. Auch hier endete mit digitalisierten Standbildern die Phantasie der Programmierer, das konnte man aufgrund der besseren Grafikqualität Brüste wenigstens einwandfrei als solche identifizieren. Nach heutigen CD-ROM-Hardware-Maßstäben harmlose Kinderzimmer-Ausschüßspiele wie »Hollywood Paker Pro« sorgten für satte Verkaufszahlen.

# CD-ROM SHOP

## DEUTSCHE LUSTWISSEN

11th Hour  
Alone in the Dark 3  
Mansonic  
Death Gate  
Doom  
Dragonheart  
Dragon Master 2  
DSS 1 - Schicksal  
DSS 2 - Sünden  
Night of the Army 2  
Full Throttle  
Walden's Saga  
Indiana Jones  
Indiana Jones 2  
Indiana Jones 3  
Indiana Jones 4  
Indiana Jones 5  
Indiana Jones 6  
Indiana Jones 7  
Indiana Jones 8  
Indiana Jones 9  
Indiana Jones 10  
Indiana Jones 11  
Indiana Jones 12  
Indiana Jones 13  
Indiana Jones 14  
Indiana Jones 15  
Indiana Jones 16  
Indiana Jones 17  
Indiana Jones 18  
Indiana Jones 19  
Indiana Jones 20  
Indiana Jones 21  
Indiana Jones 22  
Indiana Jones 23  
Indiana Jones 24  
Indiana Jones 25  
Indiana Jones 26  
Indiana Jones 27  
Indiana Jones 28  
Indiana Jones 29  
Indiana Jones 30  
Indiana Jones 31  
Indiana Jones 32  
Indiana Jones 33  
Indiana Jones 34  
Indiana Jones 35  
Indiana Jones 36  
Indiana Jones 37  
Indiana Jones 38  
Indiana Jones 39  
Indiana Jones 40  
Indiana Jones 41  
Indiana Jones 42  
Indiana Jones 43  
Indiana Jones 44  
Indiana Jones 45  
Indiana Jones 46  
Indiana Jones 47  
Indiana Jones 48  
Indiana Jones 49  
Indiana Jones 50  
Indiana Jones 51  
Indiana Jones 52  
Indiana Jones 53  
Indiana Jones 54  
Indiana Jones 55  
Indiana Jones 56  
Indiana Jones 57  
Indiana Jones 58  
Indiana Jones 59  
Indiana Jones 60  
Indiana Jones 61  
Indiana Jones 62  
Indiana Jones 63  
Indiana Jones 64  
Indiana Jones 65  
Indiana Jones 66  
Indiana Jones 67  
Indiana Jones 68  
Indiana Jones 69  
Indiana Jones 70  
Indiana Jones 71  
Indiana Jones 72  
Indiana Jones 73  
Indiana Jones 74  
Indiana Jones 75  
Indiana Jones 76  
Indiana Jones 77  
Indiana Jones 78  
Indiana Jones 79  
Indiana Jones 80  
Indiana Jones 81  
Indiana Jones 82  
Indiana Jones 83  
Indiana Jones 84  
Indiana Jones 85  
Indiana Jones 86  
Indiana Jones 87  
Indiana Jones 88  
Indiana Jones 89  
Indiana Jones 90  
Indiana Jones 91  
Indiana Jones 92  
Indiana Jones 93  
Indiana Jones 94  
Indiana Jones 95  
Indiana Jones 96  
Indiana Jones 97  
Indiana Jones 98  
Indiana Jones 99  
Indiana Jones 100

## TOP GAMES

11th Hour  
Alone in the Dark 3  
Mansonic  
Death Gate  
Doom  
Dragonheart  
Dragon Master 2  
DSS 1 - Schicksal  
DSS 2 - Sünden  
Night of the Army 2  
Full Throttle  
Walden's Saga  
Indiana Jones  
Indiana Jones 2  
Indiana Jones 3  
Indiana Jones 4  
Indiana Jones 5  
Indiana Jones 6  
Indiana Jones 7  
Indiana Jones 8  
Indiana Jones 9  
Indiana Jones 10  
Indiana Jones 11  
Indiana Jones 12  
Indiana Jones 13  
Indiana Jones 14  
Indiana Jones 15  
Indiana Jones 16  
Indiana Jones 17  
Indiana Jones 18  
Indiana Jones 19  
Indiana Jones 20  
Indiana Jones 21  
Indiana Jones 22  
Indiana Jones 23  
Indiana Jones 24  
Indiana Jones 25  
Indiana Jones 26  
Indiana Jones 27  
Indiana Jones 28  
Indiana Jones 29  
Indiana Jones 30  
Indiana Jones 31  
Indiana Jones 32  
Indiana Jones 33  
Indiana Jones 34  
Indiana Jones 35  
Indiana Jones 36  
Indiana Jones 37  
Indiana Jones 38  
Indiana Jones 39  
Indiana Jones 40  
Indiana Jones 41  
Indiana Jones 42  
Indiana Jones 43  
Indiana Jones 44  
Indiana Jones 45  
Indiana Jones 46  
Indiana Jones 47  
Indiana Jones 48  
Indiana Jones 49  
Indiana Jones 50  
Indiana Jones 51  
Indiana Jones 52  
Indiana Jones 53  
Indiana Jones 54  
Indiana Jones 55  
Indiana Jones 56  
Indiana Jones 57  
Indiana Jones 58  
Indiana Jones 59  
Indiana Jones 60  
Indiana Jones 61  
Indiana Jones 62  
Indiana Jones 63  
Indiana Jones 64  
Indiana Jones 65  
Indiana Jones 66  
Indiana Jones 67  
Indiana Jones 68  
Indiana Jones 69  
Indiana Jones 70  
Indiana Jones 71  
Indiana Jones 72  
Indiana Jones 73  
Indiana Jones 74  
Indiana Jones 75  
Indiana Jones 76  
Indiana Jones 77  
Indiana Jones 78  
Indiana Jones 79  
Indiana Jones 80  
Indiana Jones 81  
Indiana Jones 82  
Indiana Jones 83  
Indiana Jones 84  
Indiana Jones 85  
Indiana Jones 86  
Indiana Jones 87  
Indiana Jones 88  
Indiana Jones 89  
Indiana Jones 90  
Indiana Jones 91  
Indiana Jones 92  
Indiana Jones 93  
Indiana Jones 94  
Indiana Jones 95  
Indiana Jones 96  
Indiana Jones 97  
Indiana Jones 98  
Indiana Jones 99  
Indiana Jones 100

## Shareware Shop

# UNGLEICHES DREIGESTIRN

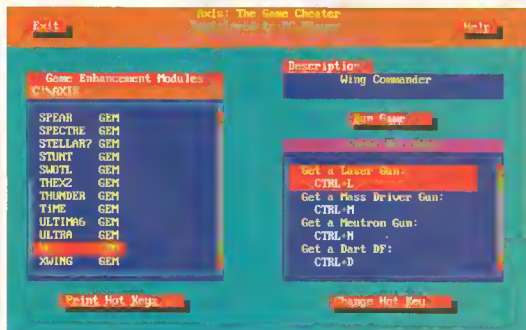
Ein Drilling für frustrierte PC-Spieler: Der »Gamerunner« soll Ihre Programme schneller, leichter und einfacher konfigurierbar machen.

**S**piele-Sammlungen mit ein paar älteren Titeln sind nichts neues mehr; mit dem »Gamerunner« geht Utility-Hersteller Quarterdeck jedoch bisher unbetretene Pfade. In dem Paket stecken drei grundverschiedene Produkte: Der Speichermanager »QEMM«, der Disk-cache »Hyperdisk« und das Moppelprogramm »Axis Gamecheater«. Memory-Experte QEMM ist über jeden Zweifel erhaben; schon seit Jahren ist er mit seinen innovativen Features und der meistens vallautomatischen Optimierung den MS-DOS-Gegenstücken »EMM386« und »MemMaker« meilenweit voraus. Gerüchte über Spiele-Inkompatibilitäten sind eher aus der Luft gegriffen und bei der vorliegenden Version 7.04 auch schlichtweg falsch; was mit QEMM abstürzt, wäre auch mit anderen Managern nicht richtig gelaufen. Die allerneueste Version (7.5) hat Quarterdeck nicht zum Gamerunner gepackt, aber das ist kein Verlust. QEMM 7.5 bietet nämlich im wesentlichen nur Windows-Utilities, die 7.04 fehlen.



Bis auf das letzte Byte: Das Analyse-Programm »Manifest« aus »QEMM« macht Ihren Speicher durchsichtig.

Auf den meisten PCs reicht es, QEMM zu installieren, einmal »Optimize« zu tippen und sich drei Minuten später über 600 KByte und mehr freien DOS-Speicher zu freuen. Bei komplizierteren AUTOEXEC-Dateien hilft das Analyse-Programm »Manifest«, dem Speicher auch noch das letzte freie Byte zu entreißen. Zwei dicke Handbücher führen in klarer deutscher Sprache in die Eigenheiten der DOS-Speicherverwaltung ein und lassen kaum Fragen offen. Der zweite im Bunde ist eigentlich auch eine Programm-Sammlung: Das »Hyperdisk Speed Kit« enthält im wesentlichen ein Disk-Caching-Programm namens Hyperdisk. Als Bonus gibt es einen Bildschirm-



Olle Komellen: Der Axis Gamecheater kennt gerade mal Wing Commander 1, aber weder die Missionsdisketten, noch Wing Commander 2 oder gar 3.

schleuniger (HyperScreen), einen Tastaturbeschleuniger (HyperKey) und einen RAM-Beschleuniger (HyperRAM) dazu. Hyperdisk selbst ist zwar ein schnelles Disk-Cache-Programm, welches in Messungen das DOS-eigene SmartDrive überholen kann. Allerdings werden von Hyperdisk keine CD-Laufwerke gecached. Hier hat SmartDrive weiterhin die Nase vorn. Wer seine CDs nicht beschleunigen muß, dafür aber nach ein paar Prozente aus der Festplatte kitzeln will, ist mit HyperDisk gut bedient. HyperScreen macht das Scrolling von Texten (beispielsweise beim DIR-Befehl) schneller; wofür man ein Scrolling aber von »unlesbar« auf







## stereoworld

Nach wie vor liegen die drei Ausgaben von »Das Magische Auge« unangefochten auf den vorderen Plätzen der deutschen Buch-Bestsellerlisten. Die Welt der Stereogramme fasziniert durch räumlich wirkende Bilder, die Sie dank entsprechender Software auch selbst mit dem PC schaffen können. Mit »Stereoworld« wird es sogar noch etwas einfacher, denn die mitgelieferten Vorlagen sind erstklassig und auch der verwendete Algorithmus kann sich sehen lassen. Neben diversen Grafiken vom Herz bis zum Dämonen werden auch beliebige Boten in drei verschiedenen Schriftarten berechnet. Die fertigen Stereogramme dürfen Sie speichern oder ausdrucken – ein ideales Geschenk. Stereoworld bietet noch drei Spiele, nämlich eine Breakout-Variante, eine simple Mondlands-Simulation und ein Puzzle. Wer bei den Games erfolgreich sein will, muß das Sehen von Stereogrammen aber schon sehr gut beherrschen, sonst macht es wenig Sinn. Immerhin wird das anstrengende Schielen mit ein paar netten Soundeffekten versüßt. Ein besonderer Gag sind morphende 3D-Bilder: so verwandelt sich beispielsweise ein Fahrrad in ein Auto. Einen Nachteil hat Stereoworld allerdings: Es ist kein Tool dabei, um eigene Vorlagen für neue Bilder zu erstellen. So sind Sie auf die attraktive, aber knappe Auswahl beschränkt. (fs)

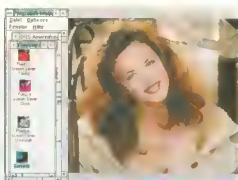
stereoworld	
<ul style="list-style-type: none"> <li>VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>Windows 3.11</li> <li>DOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>—</li> <li>—</li> <li>—</li> </ul>
<b>Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.</b>	
<b>Programm-Typ:</b> Stereogramm-Generator <b>Hersteller:</b> Impact/Sony <b>Ca.-Preis:</b> DM 100,- <b>Festplatte:</b> ca. 1,5 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 24 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; mittel <b>Programmtext:</b> Englisch; wenig <b>Sprachausgabe:</b> — <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Ausreichend <b>Bedienung:</b> Gut	<b>Bildschirmschoner:</b> Sony Imagesoft <b>Ca.-Preis:</b> DM 50,- <b>Festplatte:</b> min. 2 MByte + Bild-dateien nach Wahl <b>CD-ROM:</b> ca. 600 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Englisch; wenig <b>Sprachausgabe:</b> — <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Befriedigend <b>Bedienung:</b> Gut
<b>GESAMTWERTUNG:</b> <span style="float: right;">60</span>	



## guinness CD rekorde

Willkommen in der wundersamen Welt der Moderne. Hier wird das Buchhandels in einer gut aufbereiteten Multimediale CD liegt. Wohl deshalb hat der Münchener Ulstein Verlag sein Bestseller-Zugpferd für PCs und Macs umarbeiten lassen: Ab sofort gibt's »Das Guinness-Buch der Rekorde« in einer Software-Version. Über 5000 »Bestleistungen« hat die Berliner Firma Pixelpark für Ulstein auf die CD gepackt; nur einen kleinen Ausschnitt aus dem vollen Programm des Buchs also. Doch wer mit Superlativen handelt, muß sich mit ihnen auch messen lassen. Und so kommt schon nach ein paar Mausklicks die brutale Ermüdung. Statt spannend aufbereiteter Information gibt's eine Menge Super-VGA-Bilder zu sehen. Die Texte beschränken sich auf ein Minimum; so mancher interessante Fakt fiel der Optik zum Opfer. Leider kommt dieses CD-ROM nicht an die Präsentationspracht der großen Microsoft-Würde heran (»Dangerous Creatures«, »Ancient Lands«). Eine ernsthafte Alternative zum klassischen Guinness-Schmöker ist das CD-ROM auf keinen Fall, aber eine gute Ergänzung. Vielleicht packt man ja das nächste Jahr ein paar Filmechen drauf, statt sich ausschließlich in Bitmap-Ordnung zu ergeben. (A. Locker/hl)

guinness CD-ROM der rekorde	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Soundblaster</li> <li>Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>—</li> <li>—</li> </ul>
<b>Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.</b>	
<b>Programm-Typ:</b> Rekorde-Nachschlagewerk <b>Hersteller:</b> Ulstein Soft Media <b>Ca.-Preis:</b> DM 100,- <b>Festplatte:</b> ca. 15 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 600 MByte <b>Anleitung:</b> Deutsch; ausreichend <b>Programmtext:</b> Deutsch; gut <b>Sprachausgabe:</b> Deutsch; wenig <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Gut <b>Bedienung:</b> Befriedigend	<b>Bildschirmschoner:</b> Sony Imagesoft <b>Ca.-Preis:</b> DM 50,- <b>Festplatte:</b> min. 2 MByte + Bild-dateien nach Wahl <b>CD-ROM:</b> ca. 600 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Englisch; wenig <b>Sprachausgabe:</b> — <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Befriedigend <b>Bedienung:</b> Gut
<b>GESAMTWERTUNG:</b> <span style="float: right;">50</span>	



## women of playboy

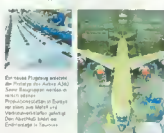
Die schönsten Momente mit Windows sind diejenigen, in denen man nichts zu tun hat. Denn nach einigen Minuten ohne Mausbewegungen meldet sich ein »Bildschirmschoner« aus den Tiefen des RAMs und läßt fliegende Toaster, haarende Köter oder andere passierliche Bildchen über den Monitor flimmern. Und wer anstelle solchen Cartoon-Schobemocks lieber der »Miss März« von Neunzehnhundertnachwos angesichtig wird, für den hat Sony das richtige Scheibchen auf Lager. »Women of Playboy« bietet hunderte von digitalisierten Motiven aus den Archiven des US-Herrenmagazins. Darunter befinden sich neben den obligatorischen Playmates auch Cartoons, Original-Covers und Bilder von Künstlerhand. Neben den hochauflösenden Standbildern gibt es sogar eine Handvoll Videoclips. Der stilvolle Voyeur kopiert sich seine Lieblings-sichten auf die Festplatte und komponiert mit einem Script Editor allerlei Spezialeffekte fürs Überblenden. Im Rahmen des Genres (Screensaver mit Ansichten entkleideter Frauen sind sicher Geschmackssache) ist der Playboy-Schoner sehr professionell gemacht. Die Bilder sind um einiges stilvoller als bei 08/15-Schmuddel-CDs, die technische Qualität ist gut und mit der USK-Freigabe »ab 16« bewegt sich das Programm gar im jugendfreien Bereich. (hl)

women of playboy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Soundblaster</li> <li>Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>—</li> <li>—</li> </ul>
<b>Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.</b>	
<b>Programm-Typ:</b> Bildschirmschoner <b>Hersteller:</b> Sony Imagesoft <b>Ca.-Preis:</b> DM 50,- <b>Festplatte:</b> min. 2 MByte + Bild-dateien nach Wahl <b>CD-ROM:</b> ca. 600 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Englisch; wenig <b>Sprachausgabe:</b> — <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Befriedigend <b>Bedienung:</b> Gut	<b>Bildschirmschoner:</b> Sony Imagesoft <b>Ca.-Preis:</b> DM 50,- <b>Festplatte:</b> min. 2 MByte + Bild-dateien nach Wahl <b>CD-ROM:</b> ca. 600 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Englisch; wenig <b>Sprachausgabe:</b> — <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Befriedigend <b>Bedienung:</b> Gut
<b>GESAMTWERTUNG:</b> <span style="float: right;">60</span>	

PCP495



Bau des Prototypen des Airbus A340



Ein neues Projekt werden die Prototypen des Airbus A340. Das Flugzeug wird in der nächsten Phase entwickelt. In der nächsten Phase werden die Prototypen des Airbus A340 entwickelt. In der nächsten Phase werden die Prototypen des Airbus A340 entwickelt.

## airbus A340

Gleich zwei CDs benötigt das Multimedia-Nachschlagewerk über den Airbus A340, das die Luftfahrtzeitschrift »Air Revue«, die Luft Hansa und die »Airbus Industrie« gemeinsam entwickeln ließen. Sie werden nicht nur über alle technischen Aspekte des Jet-Riesen informiert, sondern dürfen anhand eines kleinen Trainingsprogramms in die Ausbildung der Piloten hineinschnuppern, was aber nicht als Home-Lehrgang zum Flugschein zu verstehen ist. Viele Informationen über die Entwicklung des Airbus werden mit wenigen Mausklicks aufgerufen und kompletieren Ihr Wissen über so elementare Dinge wie den Aufbau der Treibstoff tanks. Trotz des Trainingsprogramms für angehende Piloten dürfen Sie keine Flugsimulation erwarten. Außer viel theoretischem Wissen bleibt das Programm stets bodenständig.

Während die erste CD-ROM die interaktiven Teile mit vielen Bildern, Texten und Grafiken enthält, warten auf der zweiten Scheibe einige Filmchen auf Sie. Diese sind teilweise englischsprachige, digitalisierte Werbestreifen der Airbus Industrie oder laienhaft wirkende Machwerke der Luft Hansa, die auch technisch nicht überzeugen. Darüber hinaus ist der Sinn dieses Programms schwer zu erkennen: Die meisten PC-User sind mit ihrem Status als Fluggastagier ganz zufrieden und haben keine Piloten-Ambitionen. [fs]



## weltmeisterschaften

Wenn die Fußball-Fans alle CD-ROM-Offenbarungen der letzten Monate gekauft hätten, würde ihr Reservermögen nicht mal für einen Stehplatz in der Südkurve der Painger Ochsenkampfbahn reichen. Einige Monate nach diversen Referenzwerken, die sich um die Geschichte der WMs ranken, tritt der Nachzügler mit dem schlichten Namen »Fußball-Weltmeisterschaften 1930 - 1994« an. Denn im Gegensatz zu den ROMs, die letzten Sommer als Begleitlektüre zu den Spielen in den USA dienten, sind Ergebnisse und Bilder der 94er WM hier bereits enthalten.

Die hübsch gestalteten Menüs führen zum ausführlichen Teil über die WM '94, in die Annalen der früheren Weltmeisterschaften oder zu einem kniffligen Trivia-Quiz. Auch innerhalb der einzelnen Sektionen bleibt die Bedienung erquicklich. Liegen Bilder oder Videos zu bestimmten Spielen vor, ruft man sie per Doppelklick geschwind auf.

Wer schon ein WM-ROM hat, kann auf eine weitere Zahlensammlung wahrscheinlich verzichten. Alle anderen Fußballfans mögen zugreifen: Die Mischung aus Statistiken, schönen Bildern und soliden Aufmachung ist gelungen. Nur die mitunter recht gemächlichen Ladezeiten und Videoclip-Unschärfen trüben das Bild - da werden alte Quicktime-Klischees wieder bestätigt. [hl]



## best of manfred deix

In Sachen gepflegter Boshaftigkeit macht so leicht keiner etwas dem Wiener Künstler Manfred Deix vor. Der G'scherheits-Faktor in seinen Cartoons trifft jeden: Politik, Religion, aber auch ganz »normale« Alltagserscheinungen werden bei Deix gleichermaßen zynisch abgebürstet.

Ein wesentlicher Teil seines fruchtbaren Schaffens wurde für dieses CD-ROM digitalisiert. Mehrere hundert Deix-Werke lassen sich in fünf Themenkategorien unterteilt betrachten. Da einige Texte sonst unlesbar wären, gibt es für Bilder mit Sprechblasen eine Zoom-Funktion.

Als zweiter Programmteil lockt eine Tour durch die Privatesidenz des Meisters. Einzelne Räume des Hauses wurden digitalisiert, durch Anklicken von Pfeilastern drehen Sie sich innerhalb eines Zimmers um die eigene Achse oder wechseln den Raum. Reges Beklicken bestimmter Gegenstände wird mit der Anzeige themenverwandter Cartoons belohnt.

Ein bißchen mehr Drumherum hätte diesem CD-ROM nicht geschadet. Erläuterungen des Künstlers zu jedem einzelnen Bild vermehrt man ebenso wie Angaben über das Entstehungsjahr. Zum Blättern ist mir ein Bildband näher und die »Taufe« durch das Deix-Haus verliert rasch ihren Reiz. Nur wegen ein paar Animationen und Soundeffekten wird aus einer Bildergalerie noch kein Multimedia Ereignis. [hl]

<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Windows</li> </ul>
--	--

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

<b>Programm-Typ</b> Hersteller Ca.-Preis Festplatte CD-ROM Anleitung Sprachumgebung Grafik Sound Bedienung	<b>Nachschlagewerk</b> Air Media DM 130,- ca. 1,5 MByte ca. 1300 MByte Deutsch, befriedigend Deutsch/Englisch Ausreichend Ausreichend Befriedigend
---	---

GESAMTWERTUNG: 30

<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Windows</li> </ul>
--	--

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

<b>Programm-Typ</b> Hersteller Ca.-Preis Festplatte CD-ROM Anleitung Sprachumgebung Grafik Sound Bedienung	<b>Fußball-Nachschlagewerk</b> Matra Hachette/Bonico DM 100,- - ca. 380 MByte Deutsch, gut Deutsch, gut Deutsch, befriedigend Gut Befriedigend Gut
---	--

GESAMTWERTUNG: 70

<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Windows</li> </ul>
--	--

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

<b>Programm-Typ</b> Hersteller Ca.-Preis Festplatte CD-ROM Anleitung Sprachumgebung Grafik Sound Bedienung	<b>Bildergalerie</b> Koch Media DM 80,- - ca. 320 MByte Deutsch, ausreichend Deutsch, gut Deutsch, befriedigend Befriedigend Ausreichend Befriedigend
---	---

GESAMTWERTUNG: 50

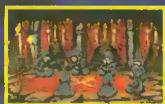


Terry Pratchett's

# DISCWORLD®

Erhältlich für PC & PC CD ROM

Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung

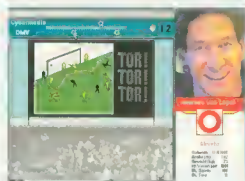


Erleben Sie die  
Scheibenwelt!

Von einer gewaltigen  
kosmischen Schildkröte  
wird sie durchs All  
getragen, und Magie  
macht auf Ihr das  
Unmögliche zum  
Alltäglichen.

PERFECT 10  
productions





## fußball- werksmeisterschaften

Während andere Anbieter beharrlich Multimedia-ROMs zu Bundesliga und Fußball-WM in die Händlerregale schaukeln, widmet sich eine deutsche Newcomer-Firma dieser echten Marktlücke: Jenseits des Profirummels wird das Augenmerk auf Amateur- und Firmenmannschaften gelenkt. Die vollständigen Ergebnisse des letztjährigen Pentium-Cups (Finale: IBM – Intel 2,9999997:0) sind ebenso vertreten wie Trivial-Infos aus dem Ausland (wußten Sie z.B., daß Chris Roberts nur Programmierer wurde, weil eine Meniskus-Überreizung seine Karriere bei den Austin Strikers abrupt beendete!).

Van diesem Programm bietet der Frankfurter Distributor Comico auch eine »Special Edition« an. Für schlappe DM 499,99 Aufpreis erhalten Sie neben dem CD-ROM wertvolle Fan-Zugaben: ein Büschel authentisches Straßengras aus dem Frankfurter Waldstadion, Heinrich Lenhardts Essay-Sammlung »Wazu Meister werden?« sowie die Audio-CD »Unrasiert und fern der Heimat« mit den schönsten Eintracht-Fan-Gesängen, aufgenommen vom Sachsenhäuser Bämbechor unter Leitung von Heinz Schenk. Genial für Insider, doch für den Durchschnitts-Anwender schwer zugänglich. (hl)



## pink floyd - the call

Seit nunmehr 30 Jahren gibt es die Musiklegenden Pink Floyd. 1980 erreichten die britischen Edelrockers mit »The Wall« ihren Höhepunkt – und hätten sich nach dem erzürnten Ausstieg von Bondleader Roger Waters (1984) beinahe aufgelöst. Doch '87 meldeten sich die verbliebenen drei Floyd zurück und feierten zuletzt mit der gigantischen Welttournee »Division Bell« Triumph.

Pink Floyds »The Call« (»Der Ruf«) stellt den lang erwarteten Einstieg der Band in den Multimedia-Sektor dar. Auf drei CDs sind nicht nur zahlreiche Fotos enthalten, sondern auch 30 Lieder in voller Länge – darunter bislang unveröffentlichte Tracks wie »Echoes 2« und »Wish you were quadraspeed«. Alle Songs wurden mit 88 KHz quadrophonisch gesampelt, was auf der mitgelieferten (!) Soundkarte für überwältigende Klangergebnisse sorgt.

In einem Quiz sind 50 schwierige Fragen rund um die Band zu beantworten. Gelingt dies, erhält man von einem digitalisierten David Gilmour 13 knappe Hinweise. Diese müssen zu einer Islingslager Telefonnummer zusammengesetzt werden (von Deutschland aus 0044 vorwählen). Sollten sich unter dieser Nummer bis Ende April mindestens eine Million Anrufer melden, so Gilmour, werde er »Herrn Waters wohl oder übel mitteilen, daß Pink Floyd im Rentenalter wieder aus vier Leuten bestehen solle«. (la)



## computerreisen, vol. 1

Reiseführer auf CD-ROMs quellen uns mittlerweile aus allen Händlerregalen entgegen. Aber wer hat noch Zeit und Lust, sich die siebenundvierzigsten Impressionen der kanadischen Westküste anzusehen? PC-Besitzer haben ohnehin kein Geld für Urlaub; schließlich schlucken die Hardware-Upgrades einige Tausender pro Jahr.

Der Franzis-Verlag präsentiert nun eine neue Reihe Zielgruppen-orientierter Multimedia-Reiseführer auf CD-ROM. Digitalisierte Videos von Schauplätzen legendärer Messen und Firmenstandorte sollen genau das Informationsbedürfnis der darobenden PC-User befriedigen.

Für Band 1, »Die CeBIT und Hannover bei Nacht«, wurden die schönsten Hallen der größten Computermesse in eine 560 MByte große AVI-Datei gepackt. Da der Programmteil »Hannover bei Nacht« nur aus Aufnahmen düsterer Hotelzimmer besteht, blieb noch genug Platz für Präfixen von Michael Scharfenberger. Der Mann, den PC-Player-Leser als mysteriösen »Herausgeber« aus dem Impressum kennen, plaudert aus dem Nähkästchen: Scharfenberger verrät die besten Plätzchen für exotische Drinks (Kapitelbeitrag »Milch mit Eiswürfeln«), und gibt nebenbei wertvolle Management-Tips (»Gedanken über die Verbindlichkeit«). Eine gelungene Mischung aus Personality und CeBIT-Info. (hl)

**fußball-werksmeisterschaften**

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS

- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 286er (min. 10 MHz), 1 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ: Fußball-Nachschlagewerk  
 Hersteller: Knapel Interactive  
 Ca.-Preis: DM 120,-  
 Festplatte: ca. 11 MByte  
 CD-ROM: ca. 90 MByte  
 Anleitung: Deutsch, befriedigend  
 Programmtext: Deutsch, gut  
 Sprachausgabe: Deutsch, gut  
 Grafik: Grün  
 Sound: Heya-hey-ha! Absolut  
 Bedienung: Absolut

**GESAMTWERTUNG:** 40

**pink floyd - the call**

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS

- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: Pentium 60, 8 MByte RAM, Super VGA und beiliegende Soundkarte (Azimuth 64)

Programm-Typ: Interaktive Musik-CD  
 Hersteller: EMIL Records, Islide  
 Ca.-Preis: 300 Britische Pfund  
 Festplatte: ca. 40 MByte  
 CD-ROM: ca. 1900 MByte (3 CDs)  
 Anleitung: Englisch, mittelschwer  
 Programmtext: Englisch, wenig  
 Sprachausgabe: Englisch, viel  
 Grafik: Gut  
 Sound: Exzellent  
 Bedienung: Gut

**GESAMTWERTUNG:** 80

**Scharfis CeBIT-Tips**

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS

- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Multimedia-Reiseführer  
 Hersteller: Franzis  
 Ca.-Preis: DM 80,-  
 Festplatte: ca. 3 MByte  
 CD-ROM: ca. 570 MByte  
 Anleitung: Deutsch, befriedigend  
 Programmtext: Deutsch, gut  
 Sprachausgabe: Deutsch, gut  
 Grafik: Gut  
 Sound: Befriedigend  
 Bedienung: Sehr gut

**GESAMTWERTUNG:** 80

# PC JUNIOR MATHE-ZWERG

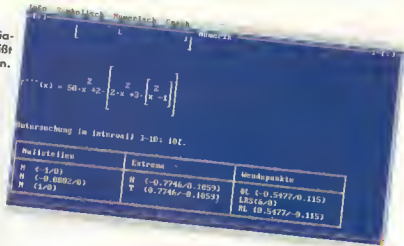
Test: »Adam Riese«

»Der Traum jeden Schülers!« verspricht die Packung. Irgendwer hat da wohl die Vor-silbe »Alp« vergessen...

**D**os Zwischenzeugnis verrät die schreckliche Wahrheit: Der Junior steht in Mathe auf einer wackeligen Fünf – vorrücken gefährdet! Was tun? Der Nachhilflehrer ist teuer, der Sprößling unwillig und der Papa will lieber seinen teuren PC ausnutzen. Also muß ein Paukprogramm her. »Der Traum

jeden Schülers!« verheißt der Slogan des Mathe-Lernprogramms »Adam Riese«, auf der uns ein smarter BWL-Student aufmuntert die Zähne zeigt. Der Computer als Nachhilf-lehrer – geht das? Der erste Eindruck von Adam Riese ist er-nüchternd. Kei-

ne netten Grafiken, kein fröhlicher Soundeffekt, keine freundliche Begrüßung – eine Leichenhalle könnte kaum steriler sein. Immerhin beeindruckt die Programmfunktionen: Differenzieren, Integrieren, die komplette Kurvendiskussion, Werteta-bellen und Polynom-Divisionen zählen zu den Schrecken-lebissen der meisten Gymnasialisten. Wer sich selbst für eine mathematische »Null«-Stelle hält und Kurvendiskussionen nur aus »NASCAR Racing« kennt, darf von Adam Riese keine große Hilfe erwarten. Das Programm wendet sich vielmehr an die Schüler, denen die Grund-begriffe vertraut sind und die Hausaufgaben oder Übungen kontrollieren wollen. Löblicherweise spuckt die Soft-ware nicht einfach nur die rich-tigen Ergebnisse einer Gleichung aus, sondern teilt auch alle nö-tigen Zwischenschritte mit. Schü-ler, die zwar im Prinzip den Lö-sungsweg kennen, sich aber immer wieder verrechnen, er-mitteln so die Fehlerquellen. Dazu gehört natürlich eine gewisse Selbstdisziplin, denn Adam Riese läßt den Kids alle Freiheiten und kontrolliert beispielsweise keine Lernerfolge oder -fortschritte. (fs)





Selbst Szenen aus Computerspielen werden leicht verändert: Hier hat es Hefnarr Malcalm aus »Kyrandia 3« erwischt.

Test: »Comix«

# Mini-SPIELBERG

**Auch Steven Spielberg hat mal klein angefangen. Mit »Comix« sallen Ihre Kids bunt animierte Geschichten erzählen – und die Eltern machen gleich mit.**

**E**s gibt für Eltern einige peinliche Fragen, die ihre Kinder stellen können. Ein Beispiel: »Papa, wo kamen eigentlich die lustigen Figuren in den Computerspielen her?« Wer dann in die großen, fragenden Augen seines Juniors blicken muss und keine Antwort weiß, ist schlichtweg unten durch. Damit Ihnen solche demütigende Augenblicke erspart bleiben, gibt es »Comix« von Rainbow Kids. Damit basteln Kinder und auch begeisterungsfähige Erwachsene kleine animierte Geschichten, unterlegen sie mit Soundeffekten und führen sie dann stolz im Freundeskreis vor.

Als erstes steht bei Comix das Ausdenken einer Szene an: In welcher Landschaft passiert die Geschichte, wer spielt mit, warum geht es überhaupt? Hat man sich darauf geeinigt, wählt man entweder aus den vorgegebenen Hintergründen oder importiert eine Grafik im geläufigen PCX- bzw. GIF-Format. Dann folgen einzelne Objekte wie Bäume oder Felsen, um die Szenen nach etwas zu verschönern. Mit Hilfe eines kleinen Grafikprogramms, das an eine abgespeckte »Deluxe Paint«-Variante erinnert, pinseln wir eigene Objekte.

Ist die Grundszene wahlgelegen, kommt der interessanteste Teil, denn die Kids dürfen alle möglichen animierten Figuren auf beliebigen Wegen durch die Kulisse stiefeln lassen. Vom Hund über die Fledermaus bis zum buntgeschmückten Indianer sind schon einige Objekte mitgeliefert, neue werden wieder mit dem Malprogramm erstellt. Bis zu vier Animationsphasen sind damit möglich, was im all-



Mit dem Malprogramm pinseln Sie flott neue Hintergründe.

gemeinen für einen halbwegs runden Bewegungsablauf ausreicht.

Die Figuren werden einfach mit der Maus

auf dem Bildschirm platziert und dann von einer Position zur nächsten bewegt, während ein gut zu sehender Pfad den bisherigen Weg markiert. Nachträglich dürfen die Pfade problemlos verändert werden. Das Programm ist intelligent genug, zwischen Vorder- und Hintergrund zu unterscheiden. Das bedeutet, daß die Figuren hinter den selbst gesetzten Objekten, aber vor dem Hintergrundbild zu sehen sind. So schafft man mit ein wenig Überlegung räumliche Eindrücke. Außerdem gibt es für die vier Bewegungsrichtungen oben, unten, links und rechts jeweils eigene Animationsphasen. An beliebigen Punkten in einem Pfad werden als nächstes Aktionen eingefügt. Beispielsweise legt eine Figur nach ein paar Schritten eine Pause ein oder sagt etwas. Entweder wird eine Sprechblase mit dem gewünschten Text eingeblendet oder Sie nehmen mit einem Mikrafon und der Soundkarte ein paar Wörter auf. Beides darf auch miteinander kombiniert werden. So lassen sich auch Geräusche in die Szene einbinden, während eine Musikuterstützung leider fehlt.

Für Kinder alleine ist Comix anfangs zu komplex. Ein Elternteil muß sich die Zeit nehmen und mit dem Junior gemeinsam die ersten Szenen entwerfen – allerdings haben auch Erwachsene ihren Spaß an der Sache und gemeinsame Unternehmungen mit dem PC sind anheim nicht an der Tagesordnung. (fs)

### die pc JUNIOR-wertung

Mit Comix wird Ihr Junior nicht zum Pixel-Spielberg, der Oscar-reife Mini-filme bastelt. Aber kleine Geschichten lassen sich mit relativ geringem Aufwand erstellen, ohne daß das Ergebnis peinlich wirkt. Sogar Erwachsenen macht es Spaß, mit den Kids an einzelnen Szenen rumzufeuern. Negativ fallen die fehlende Musikuterstützung auf sowie das trackene Handbuch, das den Leser konsequent siezt – für die Zielgruppe ab acht Jahren wohl kaum der richtige Tanfall.



COMIX

VGA

Soundblaster

DOS

386

2 MB

3.11

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.  
Programm-Typ: Animationsprogramm  
Hersteller: Rainbow Kids  
Ca.-Preis: DM 80,-  
Festplatte: ca. 5 MByte  
CD-ROM:  
Alter: 8 – 14 Jahre  
Spielfaktor: Gut  
Anleitung: Deutsch; mangelhaft  
Programmtext: Deutsch; befriedigend  
Sprachausgabe: Deutsch; gut  
Sound: Befriedigend  
Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

60



*Taste it!*

# Media- Gallery CD-ROM

MEDIA GALLERY  
**It's cool**



Zutaten von Jackie Jones: Show-Elemente mit künstlerischen Aufpeppern, Zucker ersetzt durch Spiele-Hits mit überdurchschnittlichem Nährwert, Treiber für die aktuellen SPEA Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG - Moosstraße 18 82319 Starnberg



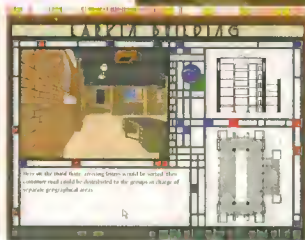


Test: »Frank Lloyd Wright«

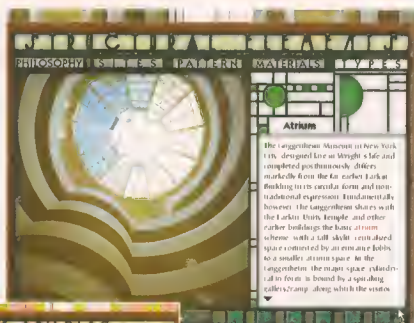
# ARCHITEKT INSIDE

**Frank Lloyd Wright, der wohl bedeutendste Architekt Amerikas, wurde auf einer prächtigen Multimedia-CD-ROM verewigt. Bewundern Sie seine Werke und laufen Sie in 3D durch virtuelle Häuser.**

Viele Leser werden es kennen: das spektakuläre Guggenheim-Museum in New York. Spiralförmig windet sich ein einziger Gong in einem Turm hoch, der noch Babylonier-Art unten schmöler ist als oben. Frank Lloyd Wright (1867-1959), der Schöpfer dieses provozierenden Entwurfes und Erbauer von zahlreichen anderen ungewöhnlichen, ästhetischen Gebäuden, gilt als ein in vieler Hinsicht wegweisender Architekt. Er vertrat eine ganzheitliche Sichtweise und versuchte seine Häuser noch einem »organischen«, philosophischen Ansatz zu konzeptualisieren und sie im Einklang mit der Natur in die Landschaft einzubetten. Gleichzeitig war er aber auch ein begnadeter Handwerker mit einem untrüglichen, intuitiven Sinn für Balance und Proportionen. Wenige andere Architekten vermochten es so wie er, ihre Ideen so konsequent und geradlinig zu verwirklichen. Ob Entwurf er zu seinen Häusern die komplette Inneneinrichtung und Bleiverglasungen, deren zeitloser, schnörkelloser Reiz Vorbild für viele folgenden Künstlergenerationen war.



Drei van Wrights Häusern dürfen Sie per Maus in 3D begehen



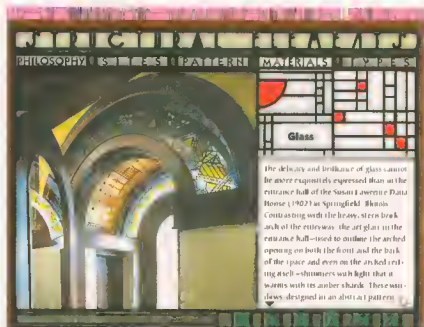
Das Guggenheim-Museum in New York zählt zu Wrights bekanntesten Entwürfen und erregte damals enormes Aufsehen

Mehr als 360 seiner Werke fanden auf einem »Microsoft Home«-Silberling Platz und können von einer gewohnt komfortablen und durchdachten Benutzeroberfläche abgerufen werden. Verschiedene sinnvolle Gruppen

wie »Schoffensperiode« oder »Werkstoffe«, zahlreiche Querverweise und ausführliche, klar geholtene Erläuterungen erleichtern den Zugang. Leider finden sich hierbei keine Originolentwürfe oder Handskizzen von Wright, was wohl nicht nur Profi-Architekten interessiert hätte.

Die umfangreiche Multimediale Biographie enthält authentische Ton- und Videodokumente, die Wrights unstenen, unkonventionellen Lebenslauf plastisch darstellen. Auch zwei nette Gimmicks finden sich: Virtual Reality-Fons dürfen sich in drei von seinen Häusern in vorberechnetem 3D herumbeugen und Mächtigern-Architekten können in einer Art Mini-CAD Häuser im Wright-Stil entwerfen.

Zahlreiches Textmaterial aus seinen eigenen Büchern und aus Biographien runden die gelungene CD ab und bieten auch für Leute, die tiefer einsteigen wollen, genügend handfestes Material. (mk)



Frank Lloyd Wright galt als Multitalent. Bleiverglasungen gaben seinen Entwürfen den letzten Schliff.

- Soundblaster
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

<p>Programm-Typ: Nachschlagewerk</p> <p>Hersteller: Microsoft</p> <p>Ca.-Preis: DM 120,-</p> <p>Festplatte: ca. 40 MByte</p> <p>CD-ROM: ca. 600 MByte</p> <p>Anleitung: Englisch; wenig</p> <p>Programmtext: Englisch; viel</p> <p>Sprachausgabe: Englisch; gut</p> <p>Grafik: Gut</p> <p>Sound: Gut</p> <p>Bedienung: Sehr gut</p>	<p>GESAMTWERTUNG:</p> <p>80</p>
---	---------------------------------

PCP 04/95

# DIE NASE IM WIND

**Propeller statt Turbine: Diesmal steigen wir in die Cockpits alter Maschinen und lassen uns den Wind um die Nase wehen. 12 Luftkampf-Simulationen stellen sich dem Vergleichstest.**



**F**lugsimulationen zählen zu den faszinierendsten Genres unter den Computerspielen. Doch oft prallen bei den Fans zwei Ansichten aufeinander: Die einen stürzen sich begeistert auf die hochgezüchteten Jets und jagen mit Überschallgeschwindigkeit durch die Lüfte, andere verlassen sich fernob rudergelenkter Roketen nur auf ihr fliegerisches Können und beharken den Gegner mit Maschinengewehren. Noch unserem ersten Schwerpunkt in der Ausgabe 7/94, in dem wir die besten Jet-Simulationen vorstellten, drehen wir das Rad der Zeit einige Jahrzehnte zurück. Wir sagen Ihnen diesmal, welche Spiele am meisten



Red Baron war einer der ersten Doppeldecker-Simulatoren und ist heute nach empfehlenswert

Spoß mochen, in denen die Flugzeuge noch mit dem guten alten Propeller angetrieben werden. Do wir uns schon im ersten Schwerpunkt auf Luftkampf-Simulationen spezialisiert haben, behalten wir diese Tradition bei: »Friedliche« Spiele wie der »Microsoft Flight Simulator 5« finden somit keinen Platz in diesem Vergleichstest.

## Scheibenweise Infos

Um auf alle Aspekte eingehen zu können, verwenden wir zwei Wertungssysteme. Die bunte Scheibe informiert über die Gewichtung von Kriterien wie Handlung oder Realität im jeweiligen Programm und soll Ihnen die Möglichkeit geben, eine Vorauswahl zu treffen. Wer z.B. keine Bombermissionen

mag, wird vom 80prozentigen Bombardieranteil in »Flying Fortress« schnell abgeschreckt.

Die Prozentangaben der Scheiben in den Einzeltests auf den folgenden Seiten zeigen aber nur die Gewichtung, nicht die Qualität des Spiels. So enthält beispielsweise »Dogfight« einen Luftkampf-Anteil von 80 Prozent, das spannende »Aces over Europe« erreicht dagegen nur 20 Prozent in dieser Kategorie. Dafür ist bei letzterem der Realitätsgrad deutlich höher; jetzt müssen Sie entscheiden, welche Spielephilosophie Ihnen mehr liegt. Ein zusätzlicher Kosten bewertet die objektiven Kriterien wie Gegnerintelligenz, Missionsaufbau oder Grafik und Sound. Nach sorgsamster Abwägung aller Kritikpunkte vergeben wir abschließend eine Gesamtwertung.

## Gegnerintelligenz

Nun zu den einzelnen Kriterien: Fliegen die computergesteuerten Piloten noch dem immer gleichen Schema oder sind sie

## DIE OPTIMALE AUSTRÜSTUNG

Was braucht der PC-Pilot alles, um aus den guten Simulationen das Beste herauszuholen? Neben unseren Hardwareempfehlungen in den Wertungskästen auf den folgenden Seiten entscheidet auch ein guter Joystick über Wahl und Wehe in den Lüften. Die preiswertesten Geräte sind der Wingman Extreme von Logitech (rund 100 Mark) und der Flightstick Pra von CH (ca. 120 Mark). Beide Sticks sind zuverlässig und arbeiten mit den getesteten Programmen einwandfrei zusammen bzw. werden sogar direkt unterstützt.

Wer das Fluggefühl nach realistischer Will, greift zusätzlich auf Ruderpedale zurück. Das Pedal-System von Thrustmaster kostet etwa 290 Mark und funktioniert klaglos mit allen Sticks zusammen und wird beispielsweise von »Aces over Europe« direkt unterstützt. Das brandneue Pedalsystem von CH, das sich auch für Autorennen eignet, stellen wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe ausführlicher vor. Nützlich sind beide Systeme, da Sie so die Hände für andere Aufgaben frei haben. Alternativ ist der Phoenix von Gravis (rund 200 Mark) eine gute Empfehlung, da er alle Features in einem graßen Gehäuse vereint. Fehlen eigentlich nur noch die alte Fliegerhaube und der weiße Schal...



lernfähig? Je geschickter die Gegner, desto befriedigender ist ein Sieg über sie. Nicht zu unterschätzen sind auch Anzahl und Qualität der Aufträge. Vielfältige Missionen, die aufeinander aufbauen, sind optimal für langanhaltenden Spielspaß. Gefragt sind spannende Aufträge, die einem Gesamtziel dienen und nicht zusammenhanglos aneinander gereiht werden. Sei es die eigene Karriere oder ein vorgegebener Handlungsablauf: Wenn der Spieler durch seine Erfolge etwas bewirkt, steigt der Nervenspannung.



Wild Coral Photo-CD

kiצל für die weiteren Missionen gewaltig. Eine trickreiche Handlung mit anderen Charakteren trägt viel zu einem fesselnden Spiel bei; der reine Karriere-Madus verzichtet dagegen auf das Raman-Ambiente, ermöglicht aber ebenfalls Beförderungen oder läßt Sie sogar den Verlauf historischer Missionen verändern.

## Was wäre, wenn...

Für ein historisch akkurates Spiel ist außerdem wichtig, ob die damalige Entwicklung der Technik berücksichtigt wird. Es macht wenig Sinn, 1914 schon Flugzeuge zu fliegen, die erst 1917 gebaut wurden. Mittlerweile wird auch das CD-ROM als Massenspeicher genutzt, um die belagten Maschinen mit hochmadamen Grafikkautinen darzustellen. Ob die CD nur als billiges Medium für alte Spiele benutzt oder ihre Möglichkeiten sinnvoll ausgeschöpft werden, ist ein weiterer Kritikpunkt. Außerdem untersuchen wir, welche Spiele für Einsteiger geeignet sind und was schon einige Erfahrung vannonnt ist um die Flugzeuge vernünftig zu fliegen. (fs)

## FLIEGER-LATEIN

**Wingman:** Ein Pilot, der den Staffelführer begleitet und als Geleitschutz dient.

**Stall:** Wird das Flugzeug zu langsam, erhalten die Tragflächen nicht mehr genug Auftrieb und die Maschine sackt nach unten. Erst wenn wieder eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht ist, läßt sich das Flugzeug hochziehen.

**Dogfight:** Zweikampf zwischen zwei Piloten, die versuchen, sich ans Heck der gegnerischen Maschine zu hängen. Dort bringt man die effektivsten Treffer an.

**Textur:** Texturen sind Grafiken, die auf die aus Polygonen dargestellten Flugzeuge projiziert werden. Dadurch erhalten die eigentlich einfarbigen Körper realitätsnahe Muster.

**Gouraud-Shading:** Ein bestimmter Algorithmus, der den Lichteinfall auf einen Körper berechnet und die eckigen Kanten abrundet.

**NEU IN BERLIN** **HIGHWAY TO HELL...**

3.5 CD		1.5 CD		3.5 CD	
1164 Pines	119187	First Anecd	94357	Pomarine I	97515
1943 Pacific Air War	10095	Faded G. Flycatch	100185	Pronghorn	97516
56 Pacific Air War	10096	Faded G. Flycatch	79835	Pronghorn	79117
Air War	10097	Flowers	79836	Quercus	89515
Acet of the Deep	7195	Flower	89516	Quercus	89516
Acet of the Deep	7196	Flower	89517	Quercus	89517
Acet of the Deep	7197	Flower	89518	Quercus	89518
Acet of the Deep	7198	Flower	89519	Quercus	89519
Acet of the Deep	7199	Flower	89520	Quercus	89520
Acet of the Deep	7200	Flower	89521	Quercus	89521
Acet of the Deep	7201	Flower	89522	Quercus	89522
Acet of the Deep	7202	Flower	89523	Quercus	89523
Acet of the Deep	7203	Flower	89524	Quercus	89524
Acet of the Deep	7204	Flower	89525	Quercus	89525
Acet of the Deep	7205	Flower	89526	Quercus	89526
Acet of the Deep	7206	Flower	89527	Quercus	89527
Acet of the Deep	7207	Flower	89528	Quercus	89528
Acet of the Deep	7208	Flower	89529	Quercus	89529
Acet of the Deep	7209	Flower	89530	Quercus	89530
Acet of the Deep	7210	Flower	89531	Quercus	89531
Acet of the Deep	7211	Flower	89532	Quercus	89532
Acet of the Deep	7212	Flower	89533	Quercus	89533
Acet of the Deep	7213	Flower	89534	Quercus	89534
Acet of the Deep	7214	Flower	89535	Quercus	89535
Acet of the Deep	7215	Flower	89536	Quercus	89536
Acet of the Deep	7216	Flower	89537	Quercus	89537
Acet of the Deep	7217	Flower	89538	Quercus	89538
Acet of the Deep	7218	Flower	89539	Quercus	89539
Acet of the Deep	7219	Flower	89540	Quercus	89540
Acet of the Deep	7220	Flower	89541	Quercus	89541
Acet of the Deep	7221	Flower	89542	Quercus	89542
Acet of the Deep	7222	Flower	89543	Quercus	89543
Acet of the Deep	7223	Flower	89544	Quercus	89544
Acet of the Deep	7224	Flower	89545	Quercus	89545
Acet of the Deep	7225	Flower	89546	Quercus	89546
Acet of the Deep	7226	Flower	89547	Quercus	89547
Acet of the Deep	7227	Flower	89548	Quercus	89548
Acet of the Deep	7228	Flower	89549	Quercus	89549
Acet of the Deep	7229	Flower	89550	Quercus	89550
Acet of the Deep	7230	Flower	89551	Quercus	89551
Acet of the Deep	7231	Flower	89552	Quercus	89552
Acet of the Deep	7232	Flower	89553	Quercus	89553
Acet of the Deep	7233	Flower	89554	Quercus	89554
Acet of the Deep	7234	Flower	89555	Quercus	89555
Acet of the Deep	7235	Flower	89556	Quercus	89556
Acet of the Deep	7236	Flower	89557	Quercus	89557
Acet of the Deep	7237	Flower	89558	Quercus	89558
Acet of the Deep	7238	Flower	89559	Quercus	89559
Acet of the Deep	7239	Flower	89560	Quercus	89560
Acet of the Deep	7240	Flower	89561	Quercus	89561
Acet of the Deep	7241	Flower	89562	Quercus	89562
Acet of the Deep	7242	Flower	89563	Quercus	89563
Acet of the Deep	7243	Flower	89564	Quercus	89564
Acet of the Deep	7244	Flower	89565	Quercus	89565
Acet of the Deep	7245	Flower	89566	Quercus	89566
Acet of the Deep	7246	Flower	89567	Quercus	89567
Acet of the Deep	7247	Flower	89568	Quercus	89568
Acet of the Deep	7248	Flower	89569	Quercus	89569
Acet of the Deep	7249	Flower	89570	Quercus	89570
Acet of the Deep	7250	Flower	89571	Quercus	89571

## Informierte

[illegible]

**Demnächst auch Ladengeschäft  
direkt in der City**

[illegible]

Onuvelid	89.95*	Marblech 1	Bathrooms	89.95	79.95
Damros	89.95*	Marblech 1	Earthings	89.95	89.95
Daan: Utilities Vol. 1	49.95	Marblech 1	Earthings Data	1 V	

[illegible]

**0171/540 87 63**

11.00-20.00 h Versandtelefon

## ACES OVER EUROPE

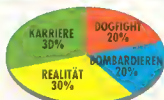


Der jüngste Dynamix-Flugsimulator vereint in großen und ganzen die Tugenden seiner Vorgänger »Red Baron« und »Aces of the Pacific«. Sie dürfen wieder die Seite wählen, für die Sie fliegen und entweder die interessantesten Missionen einzeln anwählen oder eine Karriere beginnen, die bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs dauert – wenn Sie nicht vorher abgeschossen werden. Ihre Aufgaben bestehen vorrangig im Abwehren von Bombern bzw. Beschützen derselben vor unliebsamen Gegnern. Mit Funksprüchen dirigiert man die Staffeln an brenzligen Stellen und versucht, selbst möglichst viele Abschnüsse zu verbuchen. Hin und wieder werden Sie an einen neuen Einsatzzort versetzt und dürfen ein Fliegergesch der Gegenseite herausfordern – oder werden selbst provoziert. Dynamix hat für dieses Spiel einen neuen Grafikmodus verwendet, der mit 320x400 Bildpunkten eine feinere Darstellung erlaubt. Das ist aber auch die einzige Neuerung gegenüber Aces of the Pacific, alles andere ist von gewohnter Qualität, setzt aber keine neuen Maßstäbe.

Immerhin: Spielerisch ist es dem SVGA-Konkurrenten »Overlord« haushoch überlegen. »Aces over Europe« lockt neben den intelligenten Gegnern mit dem Karrieremodus, der Ihre Bemühungen hin und wieder mit einem blinkenden Orden belohnt. (fs)

aces over europe	
Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut
Grafik/Sound	Gut/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM
Hersteller	Dynamix
GESAMTWERTUNG:	84

## ACES OF THE PACIFIC



Longer Zeit war es die Referenzsimulation von PC-Player, dann flog sich »Strike Commander« auf den Thron. Doch im Bereich der Pazifik-Simulationen ist Dynamix' Klassiker immer noch ein reizvolles Spiel, obwohl der Zahn der Zeit ein wenig an ihm genagt hat. Das merkt man vor allem an der Grafik, die ohne Texturen trister aussieht als die neuen Konkurrenten.

Aber da gibt es ja noch die vielen Features, die »Aces of the Pacific« davor bewahrt haben, von meiner Festplatte gelöscht zu werden. Einzelne Missionen wie Patrouillen, Torpedo- und Bombenangriffe und die genialste Möglichkeit, sich mit damaligen Fliegern zu duellieren, faszinieren jeden ernsthaften PC-Piloten. Die butterweiche, eingängige Steuerung tut ein übriges dazu, daß viele Simulations-Fans auch heute noch leuchtende Augen bekommen, wenn sie erzählen, sich mit US-As Richard Bank gemessen zu haben...

Eine umfangreiche Karriereoption läßt Sie den Pazifik-Krieg von 1942 an miterleben und eine Zusatzdiskette versetzt Sie in das fiktive Szenario, wenn Japan den Krieg gewonnen hätte.

Der bekannte Videorekorder fand ebenfalls Verwendung, so daß man problemlos seine Freunde und Kollegen mit den schönsten Abschnüssen beindrucken darf. (fs)

aces of the pacific	
Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut
Grafik/Sound	Befriedigend/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 33 MHz) und 4 MByte RAM
Hersteller	Dynamix
GESAMTWERTUNG:	83

## PACIFIC AIR WAR



Zeitgleich mit Origins »Pacific Strike« erschien vor knapp einem Jahr »Pacific Air War« von Microprose. Auch hier dreht sich alles um den japanisch-amerikanischen Krieg im Pazifik, doch verzichtete Microprose zugunsten einer sorgfälligeren Darstellung der Luftaction auf plumpe Dialoge. Dafür bietet das Spiel neben den Zweikämpfen und Bodenmissionen noch einen kleinen Strategielevel, in dem Sie die Schiffe Ihrer Flotte dirigieren und die Missionen bestimmen. Allerdings läßt sich diese Möglichkeit auch ausschalten, wenn Ihnen das Taktik-Geplänkel zu aufwendig ist.

Meistens starten Sie von Flugzeugträgern aus und lassen sich vom Autopiloten zum Einsatzziel fliegen. Währenddessen bewundern Sie die gelungenen Texturen von Wasser, Himmel und Land, das aber etwas leer ist. Größere Gebäude oder gar Städte gibt es nicht, nur ein paar Hangars dürfen bombardiert werden. Besonders haarig sind die Torpedo-Einsätze gegen Kriegsschiffe, da diese schwer verteidigt sind und man relativ langsam anfliegen muß. Trotz ein paar Optionen, die das Spiel erleichtern, ist Pacific Air War ein harter Brocken, der Einsteigern anfangs einige Probleme bereiten wird. Wer sich mit den Finessen der damaligen Maschinen vertraut gemacht hat, wird aber mit einer realistischen und spannenden Simulation belohnt. (fs)

pacific air war	
Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut
Grafik/Sound	Gut/Gut
CD-Umsetzung	In Vorbereitung
Anspruch	Fortschrittliche und Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM
Hersteller	Microprose
GESAMTWERTUNG:	81

# Diamond Multimedia Kit.

All Fun.  
No Joke.

More for Less.

Ab sofort erhältlich bei:  
D: Atelco, Comtech  
CH: Manor  
oder bei Ihrem Händler

## Affen stark.

Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.

Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installationssoftware überspringt Antilopen gleich die Schlängengruben der DOS-Wüsten.

Um sich in die Höhen der Multimedia-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.

Play it.



Ob Sie mit der 16 Bit Stereosoundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibringen oder eine Klangsafari veranstalten - Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.

Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.

Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.

Bändigen Sie Multimedia. Kreativ.

Mit den Diamond Multimedia Kits.

Von  
führenden  
Spiele-Dompteuren  
getestet.

**DIAMOND**

MULTIMEDIA

Landsberger Str. 408 D-81241 München  
Fax 089/58098-71

# RED BARON



Der »Rate Baron« Manfred von Richthofen war während des Ersten Weltkriegs gefürchtet und verehrt zugleich. So geht es auch der Doppeldecker-Simulation »Red Baron«, deren Spielspaß bis heute kein anderer Simulator des ersten Luftkriegs erreichte. Sie fliegen entweder auf deutscher oder britischer Seite und versuchen, sich mit Ihrem klapprigen Vehikel ans Heck des Gegners zu hängen. Einzeln anwählbare Missionen oder ein kompletter Karrieremodus laden entweder zur schnellen Runde oder zu einer längeren Sitzung ein.

Die Steuerung ist hervorragend gelungen, die Grafik auch auf kleineren Rechnern schön flatt und die Gegnerintelligenz beispielhaft. Fordern Sie doch einfach eines der berühmten Fliegergasse heraus, die entsprechend ihrer damaligen Kunstmanövrien. Wer schon immer mal wissen wollte, wie man den Immelmann-Turn im Dogfight einsetzt, muß nur gegen Max Immelmann persönlich antreten.

Die abwechslungsreichen Missionen wie Zeppelinjagd, Geleitschutz-Aufträge oder Angriffe auf feindliche Stützpunkte sprechen dank eines umfangreichen Schummel-Menüs Einsteiger und Profis gleichermaßen an. Der leicht zu bedienende Videorekorder, mit dem man seine Flüge immer wieder anschauen kann, rundet den noch wie vor gutem Eindruck ab. (fs)

red baron	
Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut (+ Editor)
Grafik/Sound	Befriedigend/Gut
CD-Umsetzung	-
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 33 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Dynamic
GESAMTWERTUNG: <b>72</b>	

# PACIFIC STRIKE



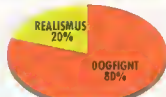
Als sich während des Zweiten Weltkriegs die Amerikaner im Pazifik mit den Japanern baigten, waren harte Bandagen angesagt, gegenseitige Beschimpfungen standen auf der Tagesordnung. Gleiches gilt für »Pacific Strike«, bei dem Sie als patriotischer Amerikaner gegen die – laut Origin – »japanischen Bastarde« kämpfen. Mit unterschiedlichen Flugzeugen müssen Sie nicht nur andere Piloten vom Himmel holen, sondern auch Stellungen bombardieren oder Flugzeugträger versenken.

Obwohl Pacific Strike auf der selben Engine basiert wie Strike Commander, steuert es sich viel hakeliger. Dank einer »wunderschönen« Walkentextur gehen sogar starke 486er in die Knie und die Gegner sind im weiß-blauen Gewusel fast unsichtbar. Wenigstens lassen sich einige Texturen und Details abschalten, um schwache Rechner zu entlasten und die Übersichtlichkeit zu erhöhen.

Die lineare Handlung mit teils haarsträubenden Dialogen zieht den Spieler wenig in die Geschichte, vielmehr tritt der Wunsch auf, doch einmal auf Seiten der Japaner in den Kampf ziehen zu dürfen. Wer dennoch Lust auf eine schnelle Runde hat, bastelt dank eines simplen Editors eine ozeanreiche Mission und umgibt sie die peinliche Story. Außerdem sorgen die Wingmen für Ärger, die so manche schneidende Beute vor der Nase wegschnappen. (fs)

pacific strike	
Gegner	Ausreichend
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Befriedigend/Gut
CD-Umsetzung	-
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 50 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Origin
GESAMTWERTUNG: <b>71</b>	

# DOGFIGHT



Aus der Softwareschmiede des Simulations-Riesen Micraprose stammt »Dogfight«, das sich herzlich wenig um irgendwelche Slays oder Karrieredebatten kümmert, sondern nur den reinen Luftkampf propagiert. Außerdem fliegen Sie nicht nur Propeller-Maschinen, sondern auch Düsenjets. Mit Dogfight sind problematische Kämpfe zwischen dem Dreidecker des Raten Barons und einer modernen MiG möglich, wenngleich Sie natürlich auch historische exakte Duelle austreten dürfen.

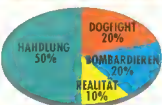
Szenarios vom Ersten Weltkrieg bis zum Irak-Konflikt sind vordefiniert und dürfen je nach Schwierigkeitsgrad verändert werden. Mit einem Modem treten Sie gegen einen menschlichen Mitspieler an, der entweder gleiche Startvoraussetzungen hat, bessere Karten erhält oder mit einem Handicap fliegt. Zusätzlich gibt es ein paar Missionen, in denen man bestimmte Ziele attackieren oder verteidigen muß. Diese haben aber mehr Alibi-Charakter, denn am meisten Spaß macht Dogfight im Zweikampf gegen einen Freund.

Schließlich ist die Grafik zwar ardentlich flatt, aber wenig aufregend. Viel blauer Himmel, ein schmutzig grüner Boden und zwei einsame Maschinen in der Luft kommen nicht gegen die Textur-verzierten Grafiken einiger modernerer Konkurrenzprodukte an. (fs)

dogfight	
Gegner	Befriedigend
Missionen	Mangelhaft
Grafik/Sound	Befriedigend/Befriedigend
CD-Umsetzung	Befriedigend
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM
Hersteller	Micraprose
GESAMTWERTUNG: <b>69</b>	



## WINGS OF GLORY

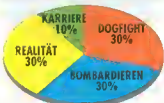


Origins langerwartetes Epos um die Helden der Lüfte erscheint nur auf CD und nutzt diese mit viel Sprachausgabe und langen Zwischensequenzen reichlich aus. Der Spieler fliegt als amerikanischer Pilot auf Seiten der Royal Air Force gegen die Deutschen und darf die Fronten nicht wechseln. Dafür fochtsimpeln Sie lange mit anderen Piloten oder schäkern mit hübschen Frauen.

In den Missionen fliegt man Patrouille, um garantiert auf Feinde zu stoßen, durchläuft spanienierende Zeppeline oder bombardiert Generäle des deutschen Kaisers in ihren Panzerwägen. Die Grafik ist sehr bunt und benutzt viele Texturen, die einen realitätsnahen Eindruck vermitteln. Nachdramatische Musik während der Kämpfe wechselt mit leiseren Tönen in ruhigen Phasen ab und schafft die für Origin typische Helden-Stimmung. Neben den teils zu polemischen Dialogen ist die Steuerung ziemlich mißraten. Genoves Zielen ist sinnlos, da die gegnerischen Maschinen immer wieder völlig unmotiviert aus dem Fadenkreuz hüpfen. Auch die eintönigen Gegner hätten ein paar Flugmanöver mehr durchaus vertragen können.

Wenigstens funktioniert die stufenlos schrallende Rundum-Sicht aus dem Cockpit einwandfrei, wenn gleich bei einem Doppeldecker die Flügel oft die Sicht behindern. (fs)

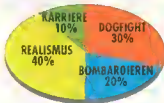
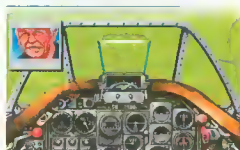
## SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



Der auffallend lange Titel des Spiels verspricht nicht zu viel. Sie steigen entweder auf deutscher oder alliierter Seite in eine der vielen simulierten Maschinen (Zusatzdisketten liefern noch mehr Flugzeuge und Missionen) und fliegen Einsätze wie Aufklärung, Patrouille sowie Abfang- und Bombardementmissionen. Auf der CD-ROM-Version sind alle Zusatzflieger und Missionen als Bonus mit dabei. LucasArts hat viel Wert auf Abwechslung gelegt, denn neben den bekannten Dogfights in schnittigen Maschinen steuern Sie auch behäbige Bomber. Dort besetzt man neben dem Pilotensessel auch die Plätze der einzelnen Schützen, die mit ihren Flaks angreifende Feindflugzeuge abwehren mußten.

Die Grafik ist heute zwar nicht mehr rekordverdächtig, dafür aber auch auf kleineren Rechnern schön flüssig und ausreichend detailliert. Neben den fliegerischen Herausforderungen können Sie sich auf Wunsch auch mit strategischen Aspekten wie Nachschub und der Rüstungsindustrie herumschlagen, um so vielleicht den Zweiten Weltkrieg zugunsten der Deutschen zu entscheiden. Neben dem riesigen Missionsumfang fallen besonders die simulierten Maschinen angenehm auf. (fs)

## CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT



Chuck Yeager war einer der besten Testpiloten und für dieses Spiel von Brent Iverson ein optimaler Ratgeber. Gerade für Einsteiger ist der Luftkampf-Trainee wertvoll, da Haudagen Yeager auf Wunsch hilfreiche Kommentare während des Fluges gibt und man so schnell die Tricks und Kniffe im harten Piloten-Alltag lernt.

Ähnlich wie in Dogfight wählen Sie auch hier Flugzeuge aus mehreren Zeitepochen und dürfen ebenfalls »Was wäre, wenn...«-Szenarien zusammenstellen. Außerdem gibt es ein paar Missionen, in denen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. Chuck Yeager's Air Combat ist ein gefundenes Fressen für alle, die sich gerne mit den unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Maschinen beschäftigen. Hier dürfen Sie in Ruhe testen, ob Ihnen eine Spitfire oder eher eine Me109 zusagt. Allerdings sollten Sie sich nicht von der veralteten Grafik abschrecken lassen, die zwar sehr schnell ist, Heutzutage aber einen relativ plumpen Eindruck macht.

Spielerisch gehört Chuck Yeager's Air Combat immer noch zu den reizvollsten Produkten seiner Art, vor allem wegen der Fülle an sinnvollen Optionen für Einsteiger und Profis. (fs)

### wings of glory

Gegner	Befriedigend
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Befriedigend/Sehr gut
CD-Umsetzung	Gut
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 66 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Origin

GESAMTWERTUNG:

69

### secret weapons of the luftwaffe

Gegner	Gut
Missionen	Gut
Grafik/Sound	Ausreichend/Befriedigend
CD-Umsetzung	Befriedigend
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM
Hersteller	LucasArts

GESAMTWERTUNG:

68

### chuck yeager's air combat

Gegner	Gut
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Ausreichend/Ausreichend
CD-Umsetzung	—
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	386er (min. 40 MHz) und 1 MByte RAM
Hersteller	Electronic Arts

GESAMTWERTUNG:

66

# DAWN PATROL

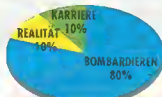


**D**awn Patrol ist der erste Doppeldecker-Simulator mit Super-VGA-Grafik. Sie schrauben sich entweder auf deutscher oder britischer Seite in die Lüfte und müssen ausschließlich Luftkämpfe bestehen. Die detaillierte Grafik mit vielen Texturen ist unter SVGA ab einem DX2-66 ordentlich flott und sieht unter VGA deutlich flüssiger aus. Dank der fehlenden Bodenmissionen gibt es keine 3D-Objekte auf der Erde, was aber nicht weiter auffällt. Angenehm ist die Option, immer einen Gegner zu sehen und sich daran zu orientieren. Dawn Patrol ist wie ein Geschichtsbuch aufgemacht, in dem man ausführliche Informationen zum Ersten Weltkrieg und den Piloten nachliest.

Um abzuheben, wählen Sie eine einzelne Mission aus, die sie nach Belieben manipulieren dürfen. Oder Sie übernehmen einen der mitgelieferten Dummy-Piloten, die bestimmte Charakteristika besitzen. Mit diesem fliegen Sie eine Art Kompagne, in der Sie immer wieder zwischen mehreren Missionen entscheiden müssen. Ein vorgegebenes Ziel gibt es nicht, man muß nur möglichst lange überleben und so viele Abschnitte wie möglich sammeln. Das ist ein großes Manko von Dawn Patrol: Die ordentliche Grafik und das zufriedenstellende Fluggefühl täuschen auf Dauer nicht über die fehlende Motivation hinweg. (fs)

dawn patrol	
Gegner	Befriedigend
Missionen	Ausreichend
Grafik/Sound	Gut/Gut
CD-Umsetzung	Gut
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 66 MHz) und 8 MB-Byte RAM
Hersteller	Rowan/Empire
GESAMTWERTUNG:	
63	

# FLYING FORTRESS



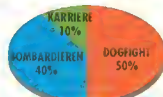
**A**n Bord eines Bombers vom Typ B-17 mit dem Spitznamen »Flying Fortress« versetzt Sie dieses gleichnamige Programm. Der Zweite Weltkrieg bildet das Szenario, in dem Sie von England aus Ziele in von Deutschland besetzten Europa bombardieren. Zu diesem Zweck greifen Sie nicht nur beherzt aus der Steuer, sondern kümmern sich auch um alle anderen wichtigen Positionen: Acht Geschütze und das Bombenzielgerät müssen ebenso bedient werden wie die Cockpitinstrumente.

Spritzige Luftkampflaction dürfen Sie hier nicht erwarten: Das Fliegen der dicken Brummer ist wenig aufregend und dauert eine gewisse Zeit. Hektik kommt dagegen auf, wenn Sie angegriffen werden. Dann kommandiert man seine zehn Mann Besatzung herum und versucht, möglichst viele der wenigen Angreifer mit den drehbaren Geschützen zu verjagen. Vor lauter Aufregung sollten Sie nicht vergessen, noch die Bombenladung abzuwerfen.

Die Grafik ist zwiespältig, denn die gemalten Bilder und Ansichten der einzelnen Stationen sind gut gelungen, nur die Flugsicht ist mißfällig. So tröstet das sehen nicht einmal die Berggubengebiete der DDR aus. Abgesehen davon ist Flying Fortress vor allem für Spieler geeignet, die weniger auf G-Manöver als auf hektisches Geballer mit Flaks stehen – dem Autopiloten sei Dank. (fs)

flying fortress	
Gegner	Befriedigend
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Ausreichend/Gut
CD-Umsetzung	Ausreichend/Gut
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	386er (min. 40 MHz) und 1 MByte RAM
Hersteller	Microprose
GESAMTWERTUNG:	
61	

# OVERLORD



**O**verlord war eine der ersten Flugsimulationen, die unter Super-VGA abhob. Doch die Simulation des britisch-deutschen Luftkampfes im Zweiten Weltkrieg hatte trotz der reizvollen optischen Neuerung sonst wenig zu bieten. Sie dürfen zwar für beide Seiten in die Luft gehen, doch fehlen ein richtiger Karrieremodus oder eine attraktive Handlung. Hintergrund des Spiels ist die Vorbereitung der alliierten Offensive in der Normandie, jedoch wird der Spieler zu wenig in diese Story hineingezogen. Das liegt nicht zuletzt an der Realitätsferne des Programms. Alle Flugzeuge fliegen sich gleich, eine MG-Salve sprengt eine ganze Fabrik in die Luft und noch dazu hat der Spieler drei Leben pro Mission.

Eine Schnellstart-Option bringt Sie ohne Umwege ins Flugzeug; Sie müssen nur noch die Anzahl und Art der gegnerischen Maschinen bestimmen und schon geht es los. Wertvoll aber Mankos eine Runde mit Overlord fliegen will, braucht sich dann wenigstens keine Sorgen um Starts oder Landungen zu machen, die gibt es nämlich erst gar nicht. Einzige sinnvolle Option ist die intelligente Steuerung des Pilotenkaplans, mit der ein ausgewählter Gegner immer im Blick ist. Hilfslinien und die Tragflächen helfen bei der Orientierung – eine wertvolle Hilfe im Luftkampf. (fs)

overlord	
Gegner	Ausreichend
Missionen	Ausreichend
Grafik/Sound	Gut/Befriedigend
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger
Technik-Empfehlung	Pentium (min. 60 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Rowan/Virgin
GESAMTWERTUNG:	
53	

# PANZER GENERAL™

Der General unter den Strategiespielen !



Panzer General is a trademark of Strategic Simulations, Inc.  
©1994 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



**Mindscape International**  
**Softwarevertrieb GmbH**  
Daimlerstrasse 11  
41564 Kaarst

*"Ein Strategiespiel, das durch den verbleibenden Schwierigkeitsgrad dem Anfänger wie dem Veteranen monatelangen Spielspaß garantiert - und damit siegt der Panzer General auf ganzer Linie."*  
(PC Joker 87%)

*"Die Experten in unserer Redaktion sind sich einig. Panzer General gehört zu den absoluten Strategie-Highlights in diesem Jahr."*  
(Power Play 89%)

*"Bestes Strategiespiel des Jahres"*  
(Power Play)



# Die neue Notebookgeneration:

486 DX2  
**66 MHz**

**340/520 MB**  
FESTPLATTE

**4 MB RAM**

**1 Jahr**  
GARANTIE

**ESCOM Super-**  
software inclusive

Betriebssystem  
 **MS DOS 6.22**  
graf. Benutzeroberfläche  
 **WINDOWS**  
plus Windows  
vorinstalliert mit Disk

Grafikprogramm **CD**  
 **COREL DRAW!**  
CD ROM Laufwerk erforderlich.

Hotelführer  
Zeichnen/Grafik  
Multimedia Onlinehilfe für Windows  
Datenbank  
Paßwortschutz  
Onlinehilfe  
vorinstalliert, keine Disk erforderlich,  
Sicherheitssketten können leicht  
erstellt werden.

**ESCOM Multimedia**  
Notebook DX2 66

■ Microprozessor: Intel 486 66 MHz ■  
Memory: 4 MB RAM ■ Festplatte: Mo-  
no=340 MB, Color=520 MB ■ Gra-  
fikkarte: 1 MB DRAM ■ Schnittstellen:  
seriell und parallel ■ Steckplätze: 2 x  
PCMCIA Typ II oder 1 x Typ III ■ Display:  
9,5" Mono, 24,13 cm msB, 10,3" DSTN,  
26,15 cm msB, 9,3" TFT 23,6 cm msB  
mit Sound, Speaker & Micro integriert,  
Riesentastatur 25 mm, Kontrolldisplay  
für Rechnerfunktionen, Double Life Ba-  
ttery Technology, Anschlüsse für ext.  
Microfon, ext. VGA Monitor, Spoken-  
set, Kopfhörer ■ Garantie: 1 Jahr ■ ES-  
COM Software inclusive.

REPARATUR-  
72 Std.  
SERVICE

intel  
inside

**MOBIL**

Testurteil PC Mobil 1/95  
...hervorragendes Preis-/Leistungs-  
verhältnis... viel Notebook für wenig  
Geld... gefällt durch sein Styling...

mit 9,5" Monochrom Display

**2899,-**

und 340 MB Festplatte

mit 10,3" DSTN Color Display

**3999,-**

und 520 MB Festplatte

mit 9,3" TFT Color Display

**5799,-**

und 520 MB Festplatte

**CD ROM für alle PCMCIA Notebooks:**  
**Toshiba Handy CD ROM**



■ Double Speed SCSI  
■ Intel PCMCIA to SCSI Adapter  
Typ II ■ Ultraportable, leicht und  
formschön!

**TOSHIBA**

**549,-**  
Angebot und Rückgabe

HP Leasing

monet. Rate bei 36 Mon. Laufzeit:  
Notebook mit 9,5" Monochrom Display/340 MB 99,-  
Notebook mit 10,3" DSTN Color Display/520 MB 137,-  
Notebook mit 9,3" TFT Color Display/520 MB 197,-

Die Schlüssel-Technologie für Ihren PC:

- Bringt Ihre bevorzugte Software zum Laufen
- Qualität, auf die Sie sich verlassen können
- Eine Investition, die sich bezahlt macht

intel  
inside

Intel Inside, Pentium  
und Intel DX4  
sind eingetragene  
Warenzeichen  
der Intel Corporation.



# modular und multimediafähig!

## PC-SHOPPING

### Fazit PC Shopping 3/95

Der Notebook DX4 100 überzeugt durch  
...ausgesprochen gutes Preis-/Leistungsverhältnis...  
...sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich...  
...zahlreiche Anschlussmöglichkeiten für Peripheriegeräte...



### ESCOM Multimedia Notebook DX4 100

Micropro...  
Memory: 4 MB RAM...  
Grafikkarte: 1 MB OX4...  
PCMCIA 2x1p II oder 1x1p III...  
Display: 9,5", 24,13 cm msB, Mono/OSTN Color/TFT Color...  
Micro integriert, ergonomischer Trackball, Anschlüsse für ext. Microfon, ext. VGA-Monitor, Lautsprecher, Kopfhörer, Dockingstation...  
Garantie: 1 Jahr...  
ESCOM SuperSoftware incl.

REPARATUR-  
72 Std.-  
SERVICE

9,5" Mono Display, hochauflösend.

**3199,-**

256 Graustufen und 340 MB Festplatte

9,5" Color Display OSTN, Passivmatrix, schwarz.

**4299,-**

Bild darstellung, und 520 MB Festplatte

9,5" Color Display TFT, Aktivmatrix, hellblau.

**6099,-**

Bild darstellung, und 520 MB Festplatte

## Notebook-Zubehör/Erweiterungen

1x1p PCMCIA Faxmodem 14,4	399,-	4 MB RAM für DX2	429,-
PCMCIA Steckkarte 1 Slot	99,-	16 MB RAM für DX2	1249,-
PCMCIA Laufwerk 2 Slot	299,-	16 MB RAM für DX4	1249,-
ESCOM Kombidrive, PCMCIA Slot und Diskettenlaufwerk in einem	349,-	Autoadapter für OX2	69,-
Ethernet Adapter	299,-	Autoadapter für DX4	179,-
ESCOM Databag 1	49,-	Batterie für DX2	199,-
ESCOM Comfort Case	149,-	Batterie für DX4	179,-
ESCOM Databag 5	99,-		

HP Leasing

monatl. Rate bei 36 Mon. Laufzeit:  
Notebook mit 9,5" Monochrome Display 109,-  
Notebook mit 9,5" OSTN Color Display 147,-  
Notebook mit 9,5" TFT Color Display 207,-

COREL DRAW!

4 → 5 329,-

DX 4  
**100 MHz**

**340/520 MB**  
FESTPLATTE

**4 MB RAM**

**1 Jahr**  
GARANTIE

**ESCOM Super-**  
software inclusive

Betriebssystem

**MS DOS 6.22**

graf. Benutzeroberfläche

**WINDOWS**  
für Windows 3.11

vorinstalliert mit Disk

Grafikprogramm **CD**

**COREL DRAW!**

CD ROM Laufwerk erforderlich.

Hotelführer

Zeichnen/Grafik

Multimedia Onlinehilfe  
für Windows

Datenbank

**DATA BASE**

Paßwortschutz

**SECU**

Onlinehilfe

**Computerware**

vorinstalliert, keine Disk erforderlich,  
Sicherheitskosten können leicht  
erstellt werden.

**ES.COM**



immer Maus-Steuerung voraussetzen, machen wir an Stelle der Maus/Joystick-Info eine andere Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten. Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Programme. Deshalb bewerten wir Anwendungen nur in Zehner-Schritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). (hl)

## DAS TEST-TEAM

### HEINRICH LENHARDT (hl)

Wa ein Ball rally, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.



### BORIS SCHNEIDER (bs)

Sie nannten ihn »Doc Bob«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt - von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation.



### JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultimo-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziiert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf die Festplatte.



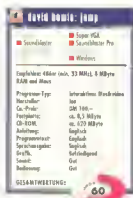
### FLORIAN STANGL (fs)

Thrustmaster Stangl kann nur durch physischen Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Safen er nicht durch Polygon-Walken driftet, greift er gerne zu einem guten Actionspiel und übt Gitarren-Akkorde für seine Heavy-Band »His Master's Voice«.



### MICHAEL KIM (mk)

Erhielt den Job primär, weil er so schön Saxophon spielen kann. Ist ganz nebenbei ein patentierter Schrauber und Fummler, in dessen Lärkalben-Gestähle Hände gerne Hardware-Themen gelegt werden. Spielerisch gelöstes Michael bevorzugt nach Geschicklichkeitstests oder einer ruhigen Runde Golf. Er spielt zudem heimlich an der Sany Playstation rum.



Der Wertungskasten für Anwendungs-Software

ES COM OFFICE

immer in Ihrer Nähe.

Anchen	Kiel
Augsburg	Koblenz
Bayreuth	Köln
Berlin	Krefeld
Bielefeld	Lauchhammer
Böblingen	Leipzig
Bochum	Lübeck
Bonn	Ludwigshafen
Brandenburg	Lüneburg
Brunschweig	Monchengladbach
Bremen	Münster
Kremerhove	Münster
Chemnitz	Münster
Coburg	Münster
Cottbus	Marburg
Darmstadt	Mittweiden
Dessau	Mühlheim/Ruhr
Dortmund	München
Dresden	Münster
Duisburg	Nürnberg
Erfurt	Oberhausen
Erlangen	Offenbach
Essen	Bidenburg
Esslingen	Odenbach
Frankfurt/Main	Paderborn
Frankfurt/Oder	Passau
Freiburg	Platzheim
Friedberg	Pleiss
Fulda	Potsdam
Gera	Kecklinghausen
Gießen	Hegensberg
Gottweig	Remscheid
Hagen	Reutlingen
Halle	Rosenheim
Hamburg	Rostock
Hannover	Saarbrücken
Heidelberg	Schwerin
Heilbronn	Siegen
Heppenheim	Stuttgart
Hildesheim	Trier
Hof	Ulm
Ilmenau	Villingen
Ingenstadt	Schwenningen
Jena	Worms
Kaiserslautern	Wuppertal
Karlsruhe	Würzburg
Kassel	Zschopau
Kempten	Zwickau



Bochum



Berlin

Bresen  
Düsseldorf  
Flensburg  
Frankfurt

Hamburg  
Köln  
Mannheim  
Stuttgart  
Wiesbaden



Karlsruhe



Berlin

Erfurt  
Hamburg

Köln  
Frankfurt/Main  
Salzburg



Berlin

Frankfurt/Main  
München

Vierthelm  
Wolfsburg

Quelle

Technisches Fachgeschäft

Berlin  
Berlin/Eiche  
Bochum  
Chemnitz/Röhrsdorf  
Darlitz-Ebnach  
Erlangen  
Frankfurt/Main  
Fulda  
Hagen  
Hannover  
Kiel/Kiisdorf  
Leipzig/Dmitriyevsk  
Lötzbach

Münchberg  
Mühlheim/Ruhr  
Mühlheim-Karlitz  
München  
Münster  
Nürnberg  
Offenbach  
Rannheim  
Saarbrücken  
St. Augustin  
Strausbad  
Stuttgart  
Velzen



vorgestellt von Boris Schneider

## 1 DAY OF THE TENTACLE

(LucasArts)

Tentakelige Knuddelmonster wollen die Menschheit unterjochen, drei schräge Helden haben etwas dagegen. Herrlich unermess Comic Abenteuer, beste LucasArts Qualität.

## 2 MONKEY ISLAND II

(LucasArts)

Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags sat.

## 3 SAM & MAX HIT THE ROAD

(LucasArts)

Comic Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine entlaufene Jahrmärkteattraktion.

## 4 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

(LucasArts)

Weniger Gags, umso mehr Puzzles. Anspruchsvolle Rätsel-Wunderwelt rund um den legendären Kino-Abenteurer Indiana Jones.

## 5 DEATH GATE

(Legend)

Der Infocom-Veteran Bob Bates kombiniert Textadventure-Tugenden mit Anklack-Komfort. Kenner lieben Death Gate: hoher Anspruch plus Fantasy-Story.



vorgestellt von Boris Schneider

## 1 MAGIC CARPET

(Bullfrog)

Alle Teppiche fliegen hoooh: 3D-Grafik zum Satt-schauen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegner. Hat Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

## 2 DESCENT

(Interplay)

Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verinkelte Minenschächte: Roboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erschnelle Action.

## 3 WING COMMANDER 3

(Origin)

Traditionelles Weltraum-Robumm nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffe zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spiel-film-Cut-Scenes erzählen die Story.

## 4 REBEL ASSAULT

(LucasArts)

Heiliger Vader, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vergnüglich schlichtes Weltraum-Geballer.

## 5 DOOM

(id Software)

Das Medienereignis des Jahres 1994: Technisch vorzügliche Brachial-Action mit Kultstatus. Legte weltweit ganze Netzwerke und Bürobelegschaften lahm. In Deutschland nur noch unterm Lodenstich zu haben: Abgabe wegen Indizierung erst ab 18.

## ROLLENSPIELE + ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

## 1 SYSTEM SHOCK

(Origin)

Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA Grafik!

## 2 ULTIMA UNDERWORLD II

(Origin)

Hier möbelen die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

## 3 ULTIMA 8 - PAGAN

(Origin)

Der jüngste Spröß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues,

gefälliges Grafiksystem verpackt.

## 4 LITTLE BIG ADVENTURE

(Electronic Arts)

Bizarrer Held in bizarrer Welt macht Bizarre Dinge. Schleichend, kömpfend und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twins durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Knutschen.

## 5 ELDER SCROLLS - ARENA

(Bethesda)

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.

## SIMULATIONEN



vorgestellt von Florian Stangl

## 1 STRIKE COMMANDER

(Origin)

Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap-Opero und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flieger.

## 2 U.S. NAVY FIGHTERS

(Electronic Arts)

Da lacht der Pentium: HiRes-3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempo-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

## 3 ACES OVER EUROPE

(Dynamix)

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

## 4 COMANCHE

(Novologic)

Hort an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Heli bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.

## 5 ACES OF THE DEEP

(Dynamix)

Die besten Elemente des U-Boot-Klassikers »Silent Service« abgeguckt; dann erweitert, verschönt und vom Stapel gelassen. Das Resultat: ein Klosterr-Thriller der Oberklasse.







# RENEGADE

**Römer im Weltraum: Im 64. Jahrhundert kämpfen die Legionen des »TOG« gegen brave Renegaden.**

Nachdem sich die raumfliegende Menschheit mit gleich zwei Alienrassen angelegt hatte, mußten die überlebenden Terraner lange Zeit in Knechtschaft leben. Doch ein sichtlich vom antiken Rom inspirierter General namens Trajan befreite schließlich die Unglücklichen und schuf ein neues Reich, dessen Hauptstadt nicht umsonst »New Rome« hieß. Mittlerweile ist daraus jedoch die totalitäre »Terran Overlord Government« (TOG) geworden, welche gegen die rechtsschaffenen Legionäre der »Renegade Legion« kämpft.

Vor diesem aus einem FASA-Spielsystem entnommenen Hintergrund ist das neue SSI-Produkt »Renegade – Battle for Jacob's Star« angesiedelt. Befehlsverweigerung hat Ihnen die Versetzung auf eine Außenbasis eingebracht, wo Sie einem langweiligen Dienst entgegensehen. Doch es kommt natürlich ganz anders: Auf einem Routineflug mit Ihrem übelgelaunten Vorgesetzten wird dieser abgeschossen, ein Notprogramm macht Sie zu dessen Nachfolger. Diese unerhoffte Beförderung fällt ausgerechnet mit einer großen Invasion der bösen TOG-Legionäre zusammen...

Nachdem der aktuelle Einsatzbefehl durchgelesen wurde, wählt man sein Schiff sowie die Flügelpiloten aus. Von letzteren können Sie maximal fünf pro Mission mitschleifen, sollten dabei aber immer die folgenden Einsätze im Hinterkopf haben: Mit der Zeit ermüden die Piloten, was schlimmsten-



**Eines der Graubraumschiffe: Dieser Transporter muß geschützt werden.**



**Das Radarsystem (Mitte) ist sichtlich Elite-inspiriert**

falls dazu führt, daß sie den Einsatz ablehnen. Zwingt man sie dann trotzdem zum Fliegen, wird keine sonderliche Freude über ihre Leistungen aufkommen. Ist das Team zusammengestellt und losgeschickt, muß Geduld bewiesen werden; selbst bei Wohl der etwa 55 Festplatten-MByte füllenden »Monster«-Installation zehren die Nachladezeiten der Missionen an den Nerven. Die Fluggrafik entschädigt dann aber für vieles; für Super-VGA-Verhältnisse ist sie sogar auf kleinen 486ern noch spielbar schneller (im Gegensatz zu Wing Commander 3).

Während einer Mission zischt man von einem Navigationspunkt zum nächsten, wobei keine taktische Karte zur Verfügung steht. Meist treffen Sie auf dem Sprung zum nächsten Navpoint sofort auf neue Gegner, die fleißig bekämpft werden wollen. Teilweise ist es aber wichtiger, die eigentli-



**Der Status-Report stellt die strategische Lage dar**



## im wettbewerb

Wing Commander 3 steht mit spannenden Missionen, vielen Filmszenen und fortschrittlicher Technik an der Spitze der Weltraum-Actionspiele. Mehr in Richtung Simulation geht Tie-Fighter, bei dem man die Imperialien im Star-Wars-Universum spielt. Ocaens Inferno bietet vor allem unkompliziertes Ballervergnügen. Grafisch rangiert Renegade an zweiter Stelle, spielerisch aber knapp hinter der Konkurrenz. Einsames Weltraum-Schlüßlicht: Die technisch und spielerisch enttäuschende Elite-Fortsetzung Frontier.

Wing Commander 3	89
Tie-Fighter	85
Inferno	79
RENEGADE	75
Elite II – Frontier	49



In der Außenansicht kommen die detaillierten Raumschiffe besonders zur Geltung

che Mission weiterzuverfolgen und abgeschasene Piloten zu retten, Frachter zu eskortieren oder feindliche Flotten auszuspianieren. Eine Computer-Frauenstimme versorgt den Spieler mit Warnungen, oft meldet sich auch zu Beginn eines Einsatzes der »Mantar« unseres Helden zu Wort. Per Tastendruck schaltet man auf den nächsten Gegner auf oder aktiviert eine Art Automatik-Aufschaltung. Ist der anvisierte Feind in Reichweite, blinkt das Fadenkreuz – nun ist fleißiges Beharren angesagt. Die Waffen können einzeln oder gemeinsam abgefeuert werden und benötigen nach jedem Schuß eine bestimmte Nachladezeit.

Außer Lasern, Masse-Kanonen und Partikelstrahlern gibt es drei Raketentypen, deren Sprengkraft mit zunehmender Ziel-such-Intelligenz geringer wird.

Eine von Flugsimulationen bekannte Funktion schaltet die Cockpitsicht auf Wunsch automatisch nach rechts oder links um, wenn sich das angewählte Ziel in einer dieser Richtungen befindet. Zusätzlich ist der Blick von außen auf eigene Raumschiffe möglich, wobei Perspektive und Zoomfaktor geändert werden können. Ihre Lieblingsansichten können Sie sogar dauerhaft auf bestimmte Funktionstasten legen.

## jörg langer

Renegade hinterläßt zunächst einen extrem »coolen« Eindruck: Die gelungenen Super-VGA-Grafik und moderaten Techno-Stücke schaffen viel Motivation. Doch die eigentlichen Missionen spielen sich alle ziemlich ähnlich, verglichen mit Wing Commander 3 oder TIE-Fighter wirkt das Renegade-Universum leer: Navpoint anfliegen, Gegner abschießen, nächsten Navpoint anfliegen; Start und Landung werden dabei nur als Videossequenz gezeigt. Weit entfernte Großkampfschiffe als Teil der Hintergrundgrafik zu sehen beeindruckt mich auch nicht sonderlich. Wer nur 4 MByte besitzt, sieht nicht alle grafischen Details, dazu sind 8 MByte notwendig.

Die Möglichkeiten im Raumkampf sind sehr begrenzt, eine Navigationskarte vermisst man ebenso wie die Anzeige der Entfernung zum Gegner. Auch die Rahmenhandlung enttäuscht etwas – man wird zwar über den Fortgang der Invasion informiert, hat aber wenig Einflußchancen. Es spricht aber auch einiges für Renegade: Das »Fluggefühl« gehört mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die Schiffe gleiten majestätisch dahin, anstatt blitzschnell verbeizuschwenken. Die Grafik ist ebenso fließend wie schön anzusehen, das Verhalten der Flügelpiloten interessant, und der fast beliebig einstellbare Schwierigkeitsgrad äußerst spielerfreundlich.



Die Piloten-Übersicht informiert über Erfolge und Ermüdungsgrad

Wing Commander läßt grüßen: Bei Treffern flackern die Schutzschilde auf.



Ein Missionsrekorder zeichnet den aktuellen Einsatz auf, der sich dann später in beliebigen Perspektiven nochmals anschauen läßt. Besonderer Clou: An jeder Filmstelle kann die Aufzeichnung »betreten« und der bereits absolvierte Einsatz von da an weitergefliegen werden. Nach dem Ende der Mission erhält man eine Bewertung: War der Auftrag erfolgreich, wieviele Missionspunkte gab es, wie haben sich die Flügelpiloten geschlagen? Danach schreitet die Handlung ein Stück voran, was sich auf einer strategischen Karte des Sonnensystems mitverfolgen läßt. Vor dem Laden oder Neustarten eines Spiels dürfen Sie allgemeine Parameter einstellen, z.B. wie stark die Schilde der befreundeten Schiffe sind oder wie gut die feindlichen Piloten. So konfiguriert man sich das Spiel, ohne auf vorgegebene Schwierigkeitsgrade beschränkt zu sein. Vom Hauptmenü aus haben Sie außerdem Zugriff auf einen Simulator, der dem Trainierenden immer stärker werdende Angriffswellen entgegenschickt. Wie schwer die Simulation sein soll, läßt sich ebenso bestimmen wie das geflogene Raumschiff und die Anzahl der Flügelmänner.

Die Musik wird direkt von der CD gespielt, mehrere Techno-Stücke sorgen für aufpeitschende Begleitung. Sie können auch eine beliebige andere Audio-CD einlegen; sollte das Programm wieder Daten der Renegade-Scheibe benötigen, fragt es geduldig nach. (la)

## renegade — battle for jacob's star

770
386/486
160
Super VGA
Soundblaster
5'Floppy Pro
General MIDI
CD-Audio
Joystick

<b>Spieler-Typ</b> Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext Anspruch Bedienung Grafik Sound	<b>Aktionspiel</b> SSI DM 100,- - Englisch; gut Englisch; viel Für Einsteiger und Fortgeschrittene Gut Gut Gut	<b>Freies RAM:</b> min. 530 KByte + 3 MByte XMS <b>Festplattenempfehlung:</b> ca. 15 MByte <b>CD-Belastung:</b> ca. 360 MByte <b>Besonderheiten:</b> Sprachausgabe, Missions-Rekorder, bis zu 5 Flügelpiloten. <b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.
---	---	---



# Das Amt

**Umpfdo, umpfda, Gemütlichkeit:** Wenn im Bierzelt die Mossen selig schunkeln, hat die Politik leichtes Spiel. Amigo-Affären und weiß-bloue Korruptionskultur treffen in der Bürgermeister-Simulation »Das Amt« aufeinander.

**W**allen Sie auch schon einmal Bürgermeister spielen und endlich derjenige sein, der das Sagen hat? Gefrustete Wähler und aufstrebende Jungpolitiker gleichermaßen dürfen bei »Das Amt« den Sessel des Gemeindebasses einnehmen und ein kleines Dorf im wilden Oberbayern regieren. Trotz des wenig originellen Titels ist »Das Amt« keine langweilige Politiksimulation, sondern eher eine bissige Satire mit diversen klischeebeladenen Seitenhieben auf die bajuwarische Lebensart und die Korruptionsaffären der süddeutschen Politik. Sie starten als frischgewählter Bürgermeister des kleinen Dorfes Tüpfingen irgendwo in der bayerischen Pampa und werden gleich nach der Wahl mit der Sitzverteilung im Gemeinderat konfrontiert. Bei einer kurzen Pressekonferenz geben Sie Ihre politischen Ziele bekannt, die sich auf den Schwierigkeitsgrad und das Spielziel auswirken. Sie müssen

Leibhaftige ZDF-Redakteure haben die aktuellen Nachrichten parat

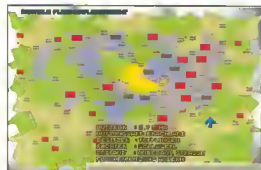


So wird in Bayern Politik gemacht: Bierzeltsimulation und schöne Reden.



Als Bürgermeister hat man jede Menge Termine zu bewältigen

heiratet ist, da eine Ehefrau hin und wieder nützliche Tipps gibt, aber auch über dieses und jenes meckert. Ein kleines Dorf lebt vom Tourismus, der Landwirtschaft, Gewerbebetrieben und den Vereinen. Keiner soll zu kurz kommen, doch je nach Spielziel der eine oder andere zurückstecken oder mit einem kleinen Geldbetrag überzeugt werden, was gerade bei Gemeinderäten sinnvoll ist, die Ihnen sonst die schönste Abstimmung versauen. Damit der Spieler nicht das Stadtsäckel mit salb dubiasen Ausgaben belasten muß, ist er Besitzer einer Metzgerei, die er neben



Der Flächennutzungsplan gibt Aufschluß über den Zustand der Grundstücke



In der Gemeinderatssitzung wird über Ihre Vorhaben beraten

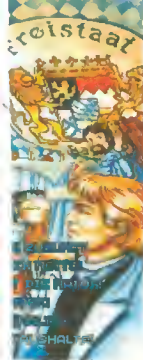


## im wettbewerb

Überraschend humarvoll und komplex landet das leicht zugängliche Greenwood-Produkt »Das Amt« auf Platz zwei hinter dem abgefahrenen Mad News, bei dem Sie eine irre Boulevardzeitung zum Erfolg führen müssen. Ähnlich verrückt ist die Teigladen-Simulation Pizza Connection, die einen deutlich höheren Schwierigkeitsgrad verlangt. Der Planer versetzt Sie in den Chefessal einer Spedition, ist aber auf Dauer zu trocken und bietet wenig Abwechslung. Die Politik-Satira »Hurra Deutschland« ist trotz TV-Bonus spielerisch zu schwach auf der Brust.

Mad News	77
<b>DAS AMT</b>	<b>72</b>
Pizza Connection	65
Der Planer (CD)	64
Hurra Deutschland	59



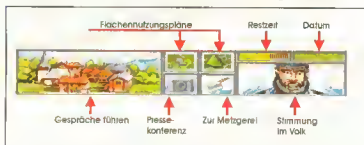


den Amtsgeschäften auch noch am Laufen halten muß. Je mehr Gewinn der Betrieb abwirft, desto mehr Politiker kann man schmieren. Natürlich hängt die Metzgerei auch am politischen Tagesgeschehen: Wenn Sie als Bürgermeister den Tourismus fördern, gibt es mehr Ferienhäuser oder Pensionen, die als Abnehmer dienen.

Der erste Weg jedes neuen Tages sollte in das Rathaus führen, wo Ihre engagierte Sekretärin über alle Termine Bescheid weiß. Investoren wollen mit Projekten das Dorf aufpäppeln, doch müssen Sie entscheiden, ob beispielsweise der Viehzucht-Betrieb im Gemeindegebiet wirklich erwünscht ist,

oder ob die fünfte Seilbahn noch Sinn macht. Immer wieder verhandeln Sie mit Leuten, die Grundstücke kaufen oder verkaufen wollen. Landkäufe sind wichtig, um Gewerbegebiete auszuweisen und Verkäufe füllen nicht nur das Stadtsäckel auf, sondern steuern auch die Verteilung von Betrieben, Wohngebieten oder Tourismuszentren. Zwei Karten mit dem Gemeindegebiet und dem Flächennutzungsplan des Berges informieren über die Besitzer, die Nutzungsart und den Bebauungszustand.

Nach all den Geschäften sollten Sie nicht vergessen, die Ta-



Die Kansteile ermöglichen den Zugang zu allen Programmfunktionen

## Florian Stangl

Saxendi, des häm't I den Preißn van Greenwaad gar net zua'traut. »Das Amt« is a recht zünftige G'schicht mit scheene Buidl, a sauban Musi und de Gaudi taugt bis ins Kraut nei. Aa wenn de Burschen und Deaadin im Spui wie Zugroaste ausschauen, kummt des bayerische Savoir-vivre net zu kurz.

Sa guat mia als Bayer die Idee g'fait, a Dorf zu regieren wie einst da Kini Ludwig: A weng was zum manieren hab I a g'fundn. Des ganze geht schaa recht zoach a, bis de Wirtschaft im Dorf amal floriert. Es is zwar net fad, aber a bisserl spritziger derfa't's schar sei. Außerdem feit mia da Saund a weng, weil's außer bei bestimmte Anlässe sa staad is wie auf'm Friedhof.

Bei Kleinigkeiten habn's aa g'schlamp't: De g'stelzten Diagonalen nach Schema F aufbaut und de Rathaus-Debatten san aa net sa sakrisch spannend. Wenigstens kan I meine Erfolge am Stammtisch kontrollieren und muas net auf guad Glück schmier'n, Land kaffa und Festl auf'd Fiaß stein.

Summasummarum: Mia hat's g'lain. Wenn de Sach erst amal lafft und de Investoren des Dorf aufbauen, macht's Spaß. A b'sandane Gaudi is des Spui genga an Spezi, mit dem ma sei a scheens Duell liefan ka.

Zwar is net als perfekt, doch wer a leicht zueglingliche und recht unterhaltsame Bürgermeistersimulation sucht, hat's mit »Das Amt« g'fundn.



Am Stammtisch erhalten Sie wichtige Informationen über die Lage im Dorf

gesordnung für die Gemeinderatssitzung zu erweitern, bevor die Spielrunde nach ein paar Minuten zu Ende ist. Dort werden die Änderungen des Flächennutzungsplanes, Straßenbauten, Steuererhöhungen und ähnliches besprochen. Mit einer absoluten Mehrheit im Rücken fällt es Ihnen leicht, alle Vorschläge durchzuboxen, doch oft müssen politische Gegner mit Argumenten oder handfester Währung auf Ihre Seite gebracht werden. Außerdem bringt ein Besuch des Stammtisches wertvolle Informationen über die Stimmung im Dorf und wichtige wirtschaftliche Entwicklungen. Ein besonderer Gag sind Nachrichten aus dem »heute journal« des ZDF, das mit den leibhaftigen Sprechern humorvolle News in einer guten Video- und Sprachqualität liefert, wenngleich nicht lippensynchron.

Grafisch reißt »Das Amt« keine Aktschranken aus. Die Stönbilder sind größtenteils passend, wenngleich die Personen nicht gerade Prototypen des bayerischen Urvierehs sind, sondern eher nordisch aussehen. Die Musik kommt teilweise direkt von der CD und ist ziemlich volksdümlich gehalten; eine passende Kulisse für diese Politiksatire. Wirklich gelungen ist das Intro, welches mit digitalisierten Bildern und einer gesprochenen Einführung im besten Gerhard-Palt-Stil glänzt.

(fs)

**das amt**

776  
 386/486  
 VGA  
 5 Speicher VGA  
 Soundblaster  
 5 Speicher  
 Generell Mü.  
 CD-Audio  
 Jo stick

<b>Spieler-Typ</b>	Strategiespiel	<b>Freies RAM:</b> min.450 KByte + 2 MByte EMS/XMS
<b>Hersteller</b>	Greenwood	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 10 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 130,-	<b>CD-Beladungsgeschw.</b> 50 MByte
<b>Kopierschutz</b>	—	
<b>Anleitung</b>	Deutsch; gut	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Spieltext</b>	Deutsch; befriedigend	• Spielerisch identische Disettenversion erhältlich; Zwei-Spieler-Modus.
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Jayschik.
<b>Bedienung</b>	Gut	
<b>Größe</b>	Befriedigend	
<b>Sound</b>	Befriedigend	

72

# JET STRIKE

**Boah, ey! 60 verschiedene Flugzeuge, 200 Missionen und eine total geile Steuerung – dieses Spiel ist der Superhit der 90er Jahre! Oder doch nicht...?**

**G**lauben Sie noch an die Werbung? Aber doch wenigstens den Angaben auf der Rückseite von Spielepackungen! Dann lassen Sie sich gesagt sein, daß »Jet Strike« eine einfache Steuerung hat, über 200 Missionen bietet und 60 verschiedene Flugzeuge sowie 60 Waffensysteme zur Auswahl stellt. Mit anderen Worten: Dieses Spiel dürfen Sie keinesfalls versäumen! Oder stehen Werbetexte etwa doch nicht für nüchterne, glaubwürdige Informationen? Die Story nimmt es an Niveau und Geistesblitzen glatt mit den sagenumwundenen Neujahrsansprachen des Bundeskanzlers auf. Jedenfalls versucht die geheime Organisation der Bösen unserer Erde, die Weltherrschaft zu erringen. Auf der Gegenseite haben die diversen Geheimdienste vom MI5 bis zum KGB zum Angriff geblasen und überraschenderweise Sie ausgewählt, die »Guten« zu retten. Dazu schwingen Sie sich in rund 60 Fluggeräte und zerstören möglichst viele Einrichtungen der Gangster.

Um diese an Spannung kaum zu überbietende Rahmenhandlung sinnvoll auszufüllen, absolvieren Sie erst einmal ein paar Trainingsrunden mit den unterschiedlichen Maschinen. Wenn die Steuerung mit Joystick oder Gamepad nicht behagt, darf auch mit der Tastatur Loadings und MG-Angriffe üben.

**florian stangl**

Genial! Vom ersten Augenblick an fragt man sich, wie die Programmierer es geschafft haben, die Grafik so konsequent auf das Shareware-Niveau der 80er Jahre zu trimmen. Die farbarmen Standbilder beeindrucken durch die einzeln zählbaren Pixel und das Scrolling zeigt perfekt die Bemühungen, den Programmieraufwand gering zu halten. Geradezu überwältigend ist die Komposition der Hintergründe: Berge und blauer Himmel oder tiefes Schwarz – Klasse!

Apraps Scrolling: Das halt aus einem DX-4 oder Pentium die letzten Reserven heraus. Hyperschnell bewegt sich der Bildschirm in alle Richtungen – was stört's angesichts der famosen Technik, daß man keine Chance mehr hat, sein

Geführt vernünftig zu steuern? Wer's spielbar mag, kauft sich halt einen kleineren Rechner oder drückt feige die Rückel-, pardon, Turbo-Taste. Die Zahl der Missionen ist sogar größer als die Zahl der Programmabstürze und wie man es geschafft hat, daß sich alle Vehikel exakt gleich verhalten, ist uns ein Rätsel. Zu unserer großen Freude ist der Ablauf einer Mission nicht zu kompliziert: Man startet problemlos, fliegt nach links, sieht das Ziel, kann nicht mehr ausweichen und zerschellt. Das ganze wiederholt sich mehrere Male, bis der Spieler irgendwann erkennt, daß es sich doch um keinen Aprilscherz handelt und ihm das Lachen im Hals stecken bleibt. Wir empfehlen einen Blick in die Shareware-Ecke.



Mit dem Harrier nehmen wir die Hangars unter Beschuß



Die Auswahl an Flugzeugen ist nicht zu verachten

Die Flugzeuge verhalten sich einem Actionspiel entsprechend, es ist somit problemlos möglich, mit einer F-16 senkrecht in der Luft stillzustehen und angreifende Flugzeuge mit Dauerfeuer zu bearbeiten.

Damit man nicht völlig die Orientierung verliert, hilft ein kleiner

Radarschirm am Bildrand, der die eigene Position, die der Gegner, die Ziele und die eigene Basis anzeigt. Ein Höhenmesser informiert, wieviel Luft noch zwischen den Tragflächen und dem Erdboden ist und die Tankanzeige leert sich gewöhnlich befriedigend schnell.

Der Combat-Modus besteht aus rund 150 Missionen, in denen Sie von rechts nach links fliegen und feindliche Einrichtungen bombardieren oder auch einmal nur ein Aufklärungsfoto schießen müssen. Sportlicher sind die Kunstflugwettbewerbe, bei denen man bestimmte Figuren abfliegen muß. Einen Schuß Realitätsnähe haben die Programmierer ihrem Produkt auch gegönnt: Die Hubschrauber fliegen wesentlich langsamer als die Düsenjets, wobei kleine Propellermaschinen genauso flatt sind wie wuchtige Kampfflugzeuge. (fs)

**jet strike**

386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 3.5"
 Joystick

<b>Spiel-Typ</b>	Actionspiel	<b>Freies RAM:</b> min. 450 KByte
<b>Hersteller</b>	Raspurin	<b>2,5 MByte EMS</b>
<b>Ca.-Preis</b>	DM 90,-	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 3 MByte
<b>Kopierschutz</b>	-	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Anleitung</b>	Englisch; befriedigend	Idiotisches Windows- und Floppy-Verstärken erhältlich; Ist ab Pentium 60 unspielbar schnell.
<b>Spieltext</b>	Englisch; wenig	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.
<b>Bedienung</b>	Mangelhaft	
<b>Anspruch</b>	Für Fortgeschrittenen	
<b>Grafik</b>	Ausreichend	
<b>Sound</b>	Mangelhaft	



# COREL DRAW!™

Das preisgekrönte Grafik-  
und DTP-Team!



## Das ideale Grafikprogramm für Einsteiger

**CorelDRAW 3** ist kinderleicht zu bedienen!

Mit seinen präzisen typografischen Funktionen, seinen verblüffenden Spezialeffekten und seinen leistungsstarken Illustrationswerkzeugen ist CorelDRAW 3 das ideale Grafikprogramm-Paket für Einsteiger. CorelDRAW 3 enthält CorelCHART, Corel PHOTO-PAINT, CorelSHOW, CorelTRACE und Corel MOSAIC.

- 250 Schriften
- 14.000 Clipart-Bilder und -Symbole



## Der Grafik-Kraftprotz

**CorelDRAW 4** hat die ganze Power und alle Module von CorelDRAW 3 und bietet Ihnen außerdem Outzende von neuen künstlerischen und technischen Verbesserungen, ein objekt-orientiertes Animationsmodul, Texterkennungsfunktionen und Mehrseiten-Layouts.

- 750 Schriften
- 18.000 Clipart-Bilder und -Symbole



## Die komplette Grafik- und DTP-Lösung

**CorelDRAW 5** verbindet die leistungsstarken Grafikfunktionen von CorelDRAW mit den fortschrittlichen DTP-Funktionen von Corel VENTURA 5 in einer integrierten Benutzeroberfläche. CorelDRAW 5 hat alle Module von CorelDRAW 4 und bietet Ihnen außerdem ein revolutionäres Farbmanagementsystem, eine deutliche Steigerung der Verarbeitungsgeschwindigkeit und Hunderte von weiteren Verbesserungen.

- 825 Schriften
- 22.000 Clipart-Bilder und -Symbole



CorelDRAW 3, 4, und 5 auch in der deutschen Version erhältlich!

Machen Sie mit heute mit 2 Millionen Dollar dotiertes internationales Corel-Design-Wettbewerb und gewinnen Sie! (Zusätzlich die Menge) Ein Rückruf-Fax mit den Teilnahmebedingungen und ein Teilnahmeformular erhalten Sie unter der Faxnummer: +1-613-728-0826 App. 3080, Dokument 1004. Wenn Sie eine Nachricht hinterlassen möchten, wählen Sie bitte: +1-613-728-0826 App. 91908.

**COREL**  
0130-815074

# FLIGHT LIGHT

»Light« ist in: Neben Bier, Wurst und Zigaretten gibt es auch die schlanke Flugsimulation. »Flight Light« von Sublogic bietet Mager-Grafik, Spar-Sound und entschlackte Optionsmenüs.

**D**ie Werbung verspricht's uns ständig: »Du darfst« alles, aber nur, wenn's nicht dick macht, nicht weh tut oder gesund ist. Eigentlich trifft das ja auch für Flugsimulationen zu. Dicke Handbücher, fette Optionsmenüs und apulente Grafik-Orgien sind nichts für PC-Besitzer, die auf die Linie ihrer Festplatte achten. Jetzt gibt es eine Flugsimulation

»light« von Sublogic, die einst mit Chefprogrammierer Bruce Artwick den Ur-»Flight Simulator« entwickelten. Der »Flight Simulator« zählt ja seit Jahren zu den Klassikern unter den Flugsimulationen. Mittlerweile geht Bruce Artwick mit seiner Firma BAO eigene Wege und hat Sublogic durch Microsoft verbieten lassen, den alten Source-Code zu benutzen. Die Firma ließ »Flight Light« deswegen komplett neu entwickeln, obwohl



Das obere Bild zeigt alle Details, darunter ist die Grafik für langsame Rechner zu sehen

die schlanke Version dem »großen« Flugsimulator von Microsoft auf den ersten Blick täuschend ähnlich sieht. Mitten im schönen Chicago stehen Sie mit Ihrem flachen Learjet auf der Runway, die Turbinen summen, die Walken am



## im wettbewerb

Mit dem großen Bruder Flight Simulator 5 kann das schwachbrüstige Flight Light nicht mithalten. Billigere Grafik und noch weniger Optionen erfreuen keinen PC-Piloten. Der Space Simulator hat trotz einiger Macken und immer mehr Hardware-Anforderungen wesentlich mehr Abwechslung und Neues zu bieten. Immerhin ist Airbus A320 noch langweiliger und trister als das neueste Werk von Sublogic. Wer im Bereich der nicht-militärischen Simulationen eine wirklich spaßige Alternative sucht, greife zu Stunt Island, das mit irrwitzigen Stunts und einer manierlichen Grafik den Spitzenplatz einnimmt.

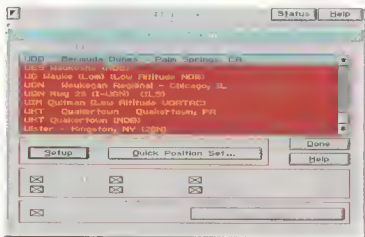
Stunt Island	79
Flight Simulator 5	65
Space Simulator	57
FLIGHT LIGHT	44
Airbus A320	29



Ein Stadtrundflug über New York ist kein Problem

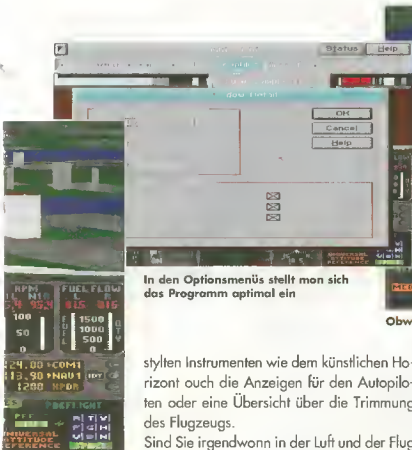
Himmel ziehen vorbei und der Tower gibt ein nüchternes »Clear for Take Off!« durch. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie starten oder Sie manipulieren erst ein wenig am Wetter, dem Flugziel oder auch nur der Temperatur herum. Zum Starten müssen Sie nur vollen Schub geben, dann langsam die Nase des Flugzeugs hochziehen und das war's auch schon. Wer sich nicht so sicher im Umgang mit Jets ist, aktiviert den Autopiloten, der sich entweder um alles kümmert oder nur Ihre gräbsten Fehler ausbessert, bevor Sie abstürzen.

Die Steuerung übernimmt man entweder mit dem Joystick oder der Tastatur, deren Empfindlichkeit in einem speziellen Menü individuell angepasst wird. Mit der Maus bedienen Sie noch diverse Anzeigen und Instrumente in der unteren Hälfte des Bildschirms, die vom Cockpit eingenommen wird. Dort findet man neben realistisch ge-



Eine Auswahl der Zielflughäfen





In den Optionsmenüs stellt man sich das Programm optimal ein



Obwohl man hier nach rechts blickt, ändert sich die Cockpitgrafik nicht

stilen Instrumenten wie dem künstlichen Horizont und die Anzeigen für den Autopiloten oder eine Übersicht über die Trimmung des Flugzeugs.

Sind Sie irgendwann in der Luft und der Flug ist einigermaßen stabil, beginnt die Orientierung. Das Fliegen nach optischen Merkmalen ist nur für sehr kurze Distanzen wie einen Stadtrundflug oder ähnliches geeignet. Wer von einer Stadt zur anderen will, muß sich mit dem Kompaß und diversen Funkfeuern onfreunden, welche die Richtung weisen.

Während des Flugs bleibt Ihnen im Pilotensitz nicht viel zu tun. Hin und wieder die Höhe kontrollieren, die Richtung anhand der Funkfeuer ausrichten und auf Veränderungen des Wetters reagieren. Solch ein Flug nimmt in Echtzeit schon einige Stunden in Anspruch, weswegen die Programmierer eine Zeitbeschleunigung eingebaut haben, mit der Sie den Flug auf das bis zu 16fache beschleunigen können. Genauso dürfen Sie den Bildausschnitt bis auf das 512fache heranzoomen, was aber nicht immer sinnvoll ist, da die Übersicht leicht verloren geht.

Großfisch stellt sich Flight Light trotz der Auflösung von 320x400 Pixel wenig aufregend dar. Die eine Hälfte des Bildschirms dominieren die Cockpitanzeigen, in der anderen sehen Sie braun-grüne Flecken in diversen Schattierungen, hin und wieder auch ein grobes oder braunes Rechteck, das ein Gebäude darstellt. Der optischen Kargheit ent-

sprechend ist die Grafik ab einem 486er mit 33 MHz flüssig; wer einen schwächeren Rechner besitzt, reduziert die grafischen Details.

Damit sich die Abwechslung nicht völlig verliert, dürfen Sie die bekannten Scenery-Disketten von SubLogic importieren. Damit weiten Sie das Fluggebiet ungemein aus und klappern beispielsweise auch Gebiete außerhalb der USA ab. Haben Sie keine dieser Erweiterungsdisketten, können Sie unter anderem von Texas nach New York fliegen, um die Freiheitsstatue zu bewundern. (fs)



Mehrere Fenster dürfen frei auf dem Bildschirm platziert werden

## florian stangl

Mit den zivilen Flugsimulationen ist das so ein Problem: Sie sind zwar schön friedlich, aber einfach stinklangweilig. Wer nicht gerade einen Pilotenschein hat und sein Können am Simulator prüfen will, greift frustriert zur Zeitbeschleunigung. Vier Stunden Flug ohne Ereignisse sind nicht jedermanns Sache.

Beim Flight Simulator 5 hat wenigstens die SVGA-Optik gestimmt, doch die Sparosgabe Flight Light verärgert den Spieler auch diesen Genuß. Einfach nur von A nach B fliegen, wobei A und B gleich aussehen, kann nicht der Sinn des Lebens sein. Die Scenery-Disketten helfen doch auch nicht viel weiter.

### flight light

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5.0 Blaster Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

<b>Spieltyp</b>	Flugsimulation	<b>Freies RAM:</b> min. 540 KByte
<b>Hersteller</b>	SubLogic	<b>+ 2 MByte EMS</b>
<b>Gr.-Preis</b>	DM 70,-	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 4 MByte
<b>Kopierschutz</b>	-	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Anleitung</b>	Englisch; betriebend	Neue Szenarien auf Diskette
<b>Spieltext</b>	Englisch; wenig	erhältlich; nutzt TailRes-Modus
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	(320x400 Pixel).
<b>Bedienung</b>	Befriedigend	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.
<b>Grafik</b>	Ausreichend	
<b>Sound</b>	Mangelhaft	

44



# BOLO

Kleine schwarze Kugel gegen großen braunen Ziegelstein – und Sie mit dem Bolo-Schläger mittendrin. Dazu gibt's meditative Musik, hochauflösende Comic-Grafik und Level-Design aus einem Physik-Labor.

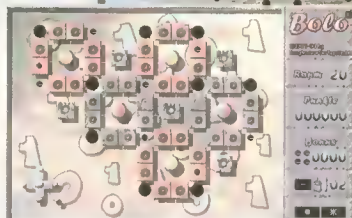
Die Spieleclane-Palizei versucht seit Jahren vergeblich, Programmierer Meinolf Schneider das Delikt »Ideenklau« anzuhängen. Knapp sieben Jahre nach der Atari-ST-Version von »Bolo« prüft man auch bei der frisch erschienen PC-Variante unter Anwendung von »Breakout« und »Arkanoid« den Plagiatverdacht.

Der Versuch wird ohne Erfolg bleiben: Zwar sind drei Spielelemente gleich (Ball, Schläger, Ziegelstein), doch was danach kommt, ist radikal anders gegenüber den Vorbildern. Die Grundidee klingt bekannt: Spieler steuert Schläger, Schläger trifft Ball, Ball trifft Ziegelstein, Ziegelstein zerbröselt, Punktekonto steigt. Aha-Erlebnis Nummer Eins taucht auf, sobald der Spieler die Maus in die Hand nimmt. Der Schläger bewegt sich nämlich nicht nur nach links und rechts an der unteren Bildschirmkante entlang, sondern kann komplett über das Spielfeld gelenkt werden – solange ihn weder Wand noch Stein blockieren. Die Aha-Erlebnisse Nummer

Zwei bis Zweihundert hat man allerdings erst beim Spielen der insgesamt 50 unterschiedlichen Levels. Ohne Vorwarnung in Anleitung oder Bildschirmtext prasselt eine neue Idee nach der anderen auf den Spieler ein.



Türkisches Spiel mit der Mechanik: Sieben elastische Seile halten die Kugel in Schach.



Vorsicht vor den schwarzen Löchern; sie ziehen die Kugel on und aus dem Spielfeld hinaus

Bolo sprengt mit ungewöhnlichem Level-Design viele Konventionen

Da wäre zum Beispiel die Schwerkraft – mal gar nicht vorhanden, dann wieder ständig die Richtung wechselnd. Oder die Steuerung: Je nach Witterung (angedeutet durch Sannen oder Schneeflocken in der Statuszeile) reagiert der Schläger absolut griffig oder schliddert

nur Ihre Mauskommandos ungefähr nach. Der Schläger selbst ändert gern mal seine Form: mal längs, mal quer-gestreckt, kleiner oder größer, manchmal gar als schwer zu handhabendes Kreuz oder runde Scheibe. Je nach Level hat die linke Maustaste unterschiedliche Funktionen: Sie macht den Schläger kleiner oder größer, verändert seine Form oder schaltet einen Kugelmagneten ein.

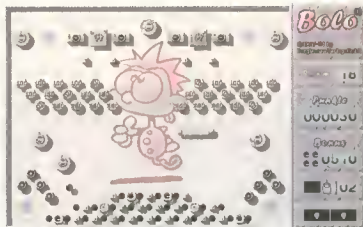
Nicht zu vergessen wären die Gummibänder: Mal ist der Ball mit einem elastischen Seil an den Schläger gekoppelt, dann ist die Leine zwischen einem Stein und der Kugel ge-

## boris schneider

Bolo ist ein Spiel der Gegensätze, das technisch höchste Höhen erklimmt, den Spieler aber oft genug unnötig frustriert. Wenn schon die Gelegenheitspieler-Gemeinde angesprochen werden soll, dann wäre eine etwas nettere Speicherfunktion nicht fehl am Platze. Einmal laden und schon ist der Spielstand wieder futsch? Damit kann man Profis herausfordern, aber Einsteiger nur veräppeln. Genauso das Thema »Training« – die Funktion bleibt gesperrt, bis ich 50.000 Punkte erreicht habe; genausogut könnte ich einem Stabheuschwinger erst seinen Stab geben, wenn er schon mindestens 5 Meter überquert hat. Solche Lappalien müssen doch nicht sein, wenn das Team

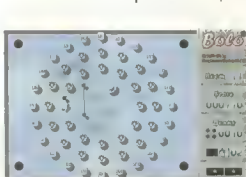
gleichzeitig Grafik zaubern kann, bei der man einfach nicht glaubt, das nur 16 Farben von der Moitscheibe zu sehen sind – richtig gelesen, Bolo braucht kein Super-VGA, sondern nutzt einen normalen VGA-Modus und kommt so ohne VESA-Treiber-Wirrwort zurecht.

Bolo ist, entgegen der Anleitungsaussage, nichts zum beruhigen und obregeln. Die Maus fest im Griff werden Sie die wirklich tückischen Levels verfluchen und den Blutdruck steigen spüren. Aber so einfach vom Bildschirm los kommen Sie auch nicht. Bolo macht einfach Spaß und ist, hat man erstmal die Trainingstaste aktiviert, ein primo Spiel für Zwischendurch, oder eben nichts zum Durchspielen.



In diesem Level sind Schläger und Kugel durch ein Gummiband verbunden

spannt. Richtig interessant wird es bei Kombinationen wie etwa vier Bällen in einem Netz aus acht Gummibändern. Und da sind dann noch die Steine. Die einen geben n Punkte (und explodieren dabei optisch eindrucksvoll) die anderen machen das Spiel so richtig verrückt. Sie magnetisieren die Kugel, schalten die Schwerkraft um, teleportieren den Spielball an eine andere Stelle, beschleunigen ihn raketenhaft, schallen andere Steine zu anderen Funktionen um, machen das Licht im Level dunkler, lassen neue Löcher im Fußboden entstehen, blenden Sie mit einem Lichtblitz, machen Ihren Schläger kleiner, setzen weitere Bälle frei, hetzen Schläger-Killer auf sie, erhöhen einen Bonus-Zähler, verändern die Witterung und damit die Steuerung, lösen ganze Serien von Explosionen aus. und, und, und...



**Drei Kugeln, drei Gummis und viele Lampen: Je mehr Birnen kaputt gehen, desto dunkler wird der Level.**

Maximal ein Spielstand darf gespeichert werden; dieser wird nach dem Laden auch sofort wieder gelöscht. Bestehen bleibt nur die Highscore-Liste; wer sich hier mit mindestens 50.000 Punkten eintragen kann, darf im Trainingsmodus jeden der 50 Levels direkt anwählen. (bs)



# bolo

↓ 2785
↓ 386/486
↓ VGA
↓ Super VGA
↓ Soundblaster
↓ 5Blaster Pro
↓ Games M10
↓ CD-Audio
↓ Maus
↓ Joystick

Spiele-Typ	Geschichte/heim	Freies RAM: min. 4 MByte
Hersteller	Dongleware	Festplattenplatz: wenige hundert Byte (Spielstände)
Ca.-Preis	DM 70,-	CD-Belegung: ca 320 MByte
Kopierschutz	—	Besonderheiten:
Anleitung	Deutsch; ausreichend	16-Bit-Stereo-Sound, Bonus-CD-Audio-Tracks.
Spielezeit	Deutsch; gut	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Bedienung	Gut	
Grafik	Gut	
Sound	Sehr Gut	



**DER BESSERE VERSAND!**

# DIE TRÄUMFABRIK

**SPIELE GMBH**

Das Original

[illegible]

Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment.



**TOP HIT** auf € 19,-  
Knights of Xentiv  
**99,95 DM**

**TOP HIT** auf 3,5,-  
Panzer General und € D  
**89,95 DM**



**Fürden Sie gegen Abrechnung unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an**

Fordern Sie gegen Altersnachweis unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an

• Berlin und Mainz: wichtige neue  
Dienstreise für Video und Computergesam-  
• Über 3000 telefonische Artikel  
• Berlin: größtes Lager  
• Heute bestellt - gestern geliefert  
• Heimtätige Preise und ganztägiger Service!  
• Lösungswörter zu allen aktuellen Spielen  
• Sammlerboxen und Joysticks  
• UPS Versand

**Probieren und Staunen!**

Mittenwälder Straße 47 • 10961 Berlin  
030 694 48 62 Fax 030 694 48 63  
100m vom U-Bahn Gleisdreieck  
Veranstaltungshalle 50 • 10575 Wilmersdorf  
Oststraße 50 • 10259 Hamburg  
040 4900 83 Fax 040 4900 84  
100m vom U-Bahn Oststraße  
1. u. 2. U-Bahn

10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer  
030 / 694 48 63  
Sprecheinheiten am laufenden Band.  
030 / 694 48 64  
Fax Line  
030 / 694 42 56  
4.444.421.21  
8TX

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr, Sicherheitskarton +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte halbieren sich die Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzettelanschluß (22.2.) Send ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



# HUGO



**Kann ein Spiel sanderlich komplex sein, das ursprünglich für eine Fernsehshow entwickelt wurde? Und warum reimt sich »Qual« sa gut auf »Kabelkanal«?**

**W**enn ein hoher Politiker das nächste Mal meint, wegen einer bösen WDR-Satire schnell die ARD auflösen zu müssen, empfehlen wir ihm den Griff zur Fernbedienung. Da kann er sich in den Niederungen des Privatfernsehens daran satt sehen, was die Alleinherrschaft von König Quate sa alles hervorbringt.

»Hugo« ist eine Live-Sendung, bei der Zuschauer anrufen und mittels der Tasten an ihrem Telefon eine Spielfigur steuern können. Durch Knöpfchendruck im richtigen Augenblick läßt man den normensgebenden Kobold hüpfen, ausweichen oder ducken, um sich zur Endrunde vorzuspielen. Dort sitzt Madame Hugo nebst Kinderschar im Käfig, von einer fies wirkenden Dame aus nicht nachvollziehbaren Gründen (ehemalige WDR-Redakteurin?) gefesselt und geknebelt.

Zu allem Unglück wird das halbstündige Treiben von jungen Damen moderiert, deren Bildschirm-Präsenz ich mir nur durch eine Aktenordner-Verwechslung bei den Casting-Unterlagen



Gleiswechsel mit Designtücken: Einige Streckenpassagen muß man auswendig lernen, um nicht in Sackgassen zu landen.

erklären kann. Intellektuelle Höhepunkte sind passende Kommentare von »Hey!« bis »Och!«; dabei wird die Kamera mit Glupschmiene niedergestarrt. Sa jemanden würde man nicht mal seinem Todfeind als kleine Schwester wünschen.

Die Reaktionsspiele, die für die Sendung programmiert wurden, sind TV-gerecht. Also nicht zu kompliziert, damit sich Hugo auch über die Telefonverbindung nach sauber steuern läßt. Das ist durchaus sinnvoll, aber auf PC-Monitoren ist man ganz andere Maßstäbe gewohnt. Wie im Fernsehen lassen Sie Hugo durch den Wald hoppeln oder im Doppeldecker an

Bollans vorbeischnellen. Als Erweiterung gibt es lediglich den schwierigeren »Arcade-Modus«, was an der Anspruchslasigkeit der Steuerung nicht viel ändert. Hat man Hugo durch zwei Stufen bugsirt, steht das Finale mit der Familienbefreiung an. Im Fernsehen würden Sie dann was gewinnen; bei der PC-Umsetzung haben Sie erst mal 80 Mark verloren – zumindest laut unverbindlicher Preisempfehlung. (hl)



Zwei der insgesamt vier Spielvarianten: Jump-and-Run im Wald und 3D-Slalom im Flugzeug.



heinrich lenhardt

Diese recht liebliche PC-Umsetzung von vier TV-Spielen erfüllt nach heutigem Profi-Maßstaben fast schon den Tatbestand der Beleidigung. Außer den großen Spielfiguren hat die 16-Farben-Grafik keine sanderlichen Vorzüge. Die nicht abbrechbare Sprachausgabe in Verbindung mit einem debil grinsenden Hugo in Großaufnahme ruft allenfalls Aggressionen hervor. Zum Schluchzen ist das laienhafte Intra, das man sich bei jedem neuen Versuch komplett ansehen muß.

Als Werbebeispiel für den Sender »Kabel 1« oder als Shareware-Bereicherung wäre Hugo ganz putzig. Tiefgang und Langzeitmotivation sind aber so jämmerlich, daß ich nicht viel Geld für das bißchen Gehapse ausgeben würde. Als Zielgruppe verbleiben lediglich alle Hugo-Enthusiasten, die keine TV-Folge veräumen: die PC-Version dient als optimale Trainingsmöglichkeit. Und da sage mal einer, wir würden nicht zweifeln nach positiven Aspekten suchen...



hugo

72K 386/486 VGA

Super VGA Soundblaster

5.1 Mbit/s General MIDI

16 Mo. 16

Spiel-Typ Geschicklichkeit

Hersteller ITE

Ca.-Preis DM: 80,-

Kopierschutz -

Anleitung Deutsch; befriedigend

Spieltext Deutsch; befriedigend (auch Sprachausgabe)

Bedienung Befriedigend

Anspruch Für Einsteiger

Grafik Ausreichend

Sound Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte  
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:

Vier Spielvarianten; welche zwei dronkoman, darf eingestellt werden. Zwei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.





DIE CD-ROM-HITS DES JAHRES:  
SIMULATION • STRATEGIE • ACTION

# GENESIA



## LOADSTAR

### SUPERSKI PRO

10x EINEN CD-ROM TITEL  
DEINER WAHL VON DIESER SEITE ZU GEWINNEN.

FRAGE: WIEVIELE VERSCHIEDENE TITEL SIND AUF DIESER SEITE ABGEBILDET?

ANTWORT AUF EINER AUSREICHEND FRANKIERTEN POSTKARTE MIT DEN FOLGENDEN ANGABEN:  
LÖSUNG, RECHNERTYP, ZEITSCHRIFT AUS DER DIESE SEITE STAMMT & ALTER AN  
BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT, POSTFACH 1280, 25443 QUICKBORN  
EINSENDESCHLUSS IST DER 30. APRIL 1995 (DATUM DES POSTSTEMPELS).  
• DER RECHTSWEG SOWIE DIE TEILNAHME DER BMG-MITARBEITER SIND AUSGESCHLOSSEN.

**BMG**  
INTERACTIVE  
Entertainment  
ERHÄLTICH U.A. BEI:

**VOBIS**  
VIDEOCOMMERCE

**KARSTADT**  
MIT CD-CENTER

**MediaMarkt**

**SATURN**  
BEST PRICE GUARANTEE

**JOHNNY-HOT**  
TEL. 05241/1828  
FAX 05241/13043  
KREDITKARTEN ANGEKANNTE



# BUREAU 13

**Achtung, Abnormalitätsalarm: Als »Ghostbusters für Erwachsene« gehen die Agenten des hochgeheimen 13. Büros auf Geisterjagd.**

Was wäre, wenn es wirklich Übernatürliches, Paranormales und Geisterhaftes gäbe? Nun, eine vorsorgende Regierung würde flugs einen besonderen Geheimdienst mit überaus speziellen Agenten ins Leben rufen. Das will einem zumindest die Anleitung zu »Bureau 13« klarmachen – und damit nicht genug: Das Spiel sei in Wirklichkeit ein genialer Test, um neue Rekrutierungskandidaten ausfindig zu machen. Wer sich also auf die neuen beruflichen Aussichten als Top-Agent freut, schiebt mutig die CD ins Laufwerk.

Auch wenn es sich bei der Vorlage von Bureau 13 um ein Papier-Rollenspiel handelt, stellt die Computerumsetzung ein waschechtes Grafik-Adventure dar. Von anderen Vertretern des Genres unterscheidet sich das Spiel schon auf den ersten Blick dadurch, daß es sechs verschiedene Charaktere gibt: Hacker, Priester, Dieb, Hexe, Vampir und »Mech«. Aus diesen sechs Agenten wählt man zu Beginn des Spiels zwei aus (passend zum Namen der Programmierfirma »Take 2«), die dann das ganze Spiel hindurch zusammen agieren. Jede Figur hat ein oder zwei Spezialfähigkeiten: Während sich der Hacker z.B. mit Computern und Waffen aller Art auskennt, ist der Vampir fast unverwundbar und in der Lage, sich in Nebel zu verwandeln. Der Auftrag der wilden Truppe besteht darin, in der Stadt Stratusburg einen freischaffenden Spezialagenten zu finden, der aus irgendeinem Grund damit begonnen hat, gezielte Anschläge zu verüben. Das Spiel beginnt neben der örtlichen Polizeistation, deren Sheriff erst vor kurzem ins Krankenhaus befördert wurde. Im Laufe der Handlung erkundet man die umliegende Stadt und einige sonstige Örtlichkeiten, die per fahrbarem Untersatz erreicht werden können.



Im Park untersucht unser Vampir seine Sammlung an Audiokassetten



Der Mülleimer brennt, doch die Plexiglasscheibe zum Feuerlöscher öffnet sich nicht – wer da wahl am Werk war?

Abhängig vom zusammengestellten Duo sind mehrere der Rätsel auf andere Art und Weise zu lösen. Um etwa in einen bestimmten Raum zu gelangen, muß man entweder einen Job als Postbote annehmen (dazu ist aber nicht jeder Agent in der Lage – man höre und staune!), oder durch eine Damen-Umkleidekabine stiefeln. Letzteres Privileg bleibt allerdings aus sittlichen Gründen den beiden Damen des Büro 13 vorenthalten. Einfacher hat's der Vampir, der einfach in Nebelgestalt durch die »verbotene Zone« wabert. Im besag-

## jörg janget

Bureau 13 ist eines der Programme, die nach dem Einspielen angenehm überraschen – an die Stelle des Scheins hat man hier das Sein gerückt: Gute Bedienung, faire Puzzles und eine spannende Handlung. Allerdings fallen diverse Logikfehler störend auf, auch wenn sie den Spieler nicht behindern. Vor allem die sechs Charaktere machen das Geschehen sehr interessant und könnten tatsächlich Anreiz genug sein, das Spiel ein zweites Mal mit anderen Agenten zu lösen: Wa-

der eine Spion ein Schlaß per Pickpacker-Fähigkeit knackt, reißt der andere einfach die ganze Tür ein.

Bureau 13 ist mit Sicherheit kein Kaufzwang-auslösender Überknaller, bietet aber solide Adventure-Kast mit einigen neuen Ideen. Die Rätsel sind logisch geraten und auch für Einsteiger geeignet, wenn gleich die eine oder andere Stelle rauchende Köpfe verursachen könnte. Fans des Genres sowie Dark-Fantasy-Liebhaber sollten auf jeden Fall mal einen Blick riskieren.



Mit diesem Gefährt wechselt man zwischen den Schauplätzen

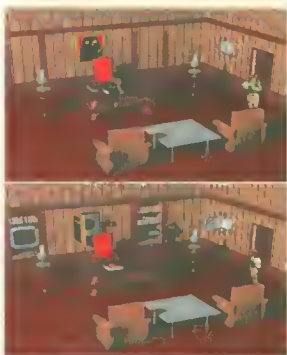
ten Raum angekommen, fehlt unserem Helden für weitere Aktionen aber noch etwas Licht. Während sich der Techniker nun eine neue Sicherung zusammenbaut, klopfen alle anderen schnell mal eine aus dem Polizeipräsidium. Die Hexe hat zusätzlich noch die Möglichkeit, einen Licht-Zauberspruch loszulassen.

Auch bei der umfangreichen Sprachausgabe unterscheiden sich die Agenten; zudem wird der Spieler von einer Frauenstimme über alles informiert, was er betrachtet, anfasset oder einsteckt. Wem die ständige Loberei zuviel wird oder wer mit gesprochenem Englisch leichte Probleme hat, kann auch auf (englische) Textausgabe umschalten. Nun sieht man – wie von den LucasArts-Adventures gewohnt – über dem jeweils Sprechenden den gerade geäußerten Satz. Bei der Bedienung wurde versucht, es jedem rechtzumachen. Demzufolge steuern Sie Ihr Ghostbusters-Duo entweder per Bedienungselemente, Tastatur oder Icons. Die letzte Möglichkeit ist am komfortabelsten: Sobald sich der normalerweise rote Cursor über einer interessanten Stelle befindet, wechselt er die Farbe. Nun schalten Sie mittels rechter Maustaste zwischen den gerade sinnvollen Aktionen um; z.B. Anschauen, Untersuchen, Aufnehmen oder Öffnen.

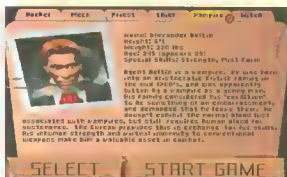
Falsches Vorgehen und gewolltlose Aktionen können sich negativ auf den Score auswirken – schließlich ist das Büro 13 ein wohnsinnig geheimer Verein, der keinerlei Aufsehen erre-

gen will. Ganz perfekt wurde diese Punktebewertung allerdings nicht umgesetzt: Für das wiederholte In-Brand-setzen ein und desselben Müllimers gibt es jedesmal neue Punkte. Auch einige Logikfehler fallen unangenehm auf: Do weigert sich der Vampir, eine Jocke anzu-fassen, bloß weil sie einen Schlüsselbund mit Heiligenkone enthält. Ein ausgewachsenes Wond-Kruzifix mitgehen zu lassen, bereitet ihm hingegen keinerlei Probleme. Und warum kann derselbe Vampir zwar die meisten Türen per Nebel-Sonderfähigkeit überwinden, nur um an einem grobschmigen Zoun zu scheitern?

Die Grafik ist insgesamt gut gelungen, auch wenn sie stellenweise etwas grobkörnig wirkt. Neben Sprachausgabe, Geräuscheffekten und einem teils nervigen, teils atmosphärischen Hintergrundgedul darf man sich den Klängen einer rockigen Bond namens »The Heavy Skies« hingeben: Fünf Stücke, die auch auf normalen CD-Playern abspielbar sind, sorgen für musikalische Abwechslung. Auf diesen Bonus sowie die Sprachausgabe muß man bei der Floppyversion verzichten. (lo)



Drei Geheimtüren und ein geöffneter Rauchmelder – ganz schön viel für einen einzigen Raum!



Wenn das Woigel wüßte: Unser Vampir erhöht seine Blutkonserven auf Steuerkasten.



## im wettbewerb

Dreamweb hat einen ähnlichen Dark-Fantasy-Hintergrund wie Bureau 13 und ist dabei etwas atmosphärischer. Dafür aber enttäuschen die Grafiken sowie die relativ kurze Spieldauer. Gametek's Hell kann in punkto Spielwitz und Steuerung nicht mit dem hauseigenen Konkurrenten Bureau 13 konkurrieren, sieht allerdings besser aus. Auch bei Sam & Max ist ein Detektivduo unterwegs, doch stellt mit einer düster-amen Stimmung hat man es mit kübelweisem Sarkasmus und abgedrehten Puzzles zu tun. Presumed Guilty ist ein Beispiel, wie man es nicht machen sollte: Kanstruierte Dialoge, dröge Puzzles und die Suche nach pixelgroßen Gegenständen verärgern den Spieler.

Sam & Max	89
BUREAU 13	70
Dreamweb	55
Hell	49
Presumed Guilty	40



## bureau 13

386/486	VGA	Soundblaster	5'Blaster Pro	CD-Audio	Maus
Spiel-Typ	Adventure	Frans RAM: min. 520 KByte			
Hersteller	Taka 2 / Gametek	+ 1,5 MByte EMS			
Co.-Preis	DM 120,-	Festplattenplatz: ca. 13 MByte			
Kapitel-schutz	-	CD-Belegung: ca. 300 MByte			
Anleitung	Englisch; mittelschwer	Besonderheiten: Sprachausgabe, zwei Spielplänen gleichzeitig.			
Spiel-text	Englisch; viel	Wir empfehlen: 486er			
Bedienung	Gut	(min. 50 Mhz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.			
Anspruch	Für Einstiegs- und Fortgeschrittene				
Grafik	Befriedigend				
Sound	Befriedigend				



# BIG RED ADVENTURE

Dieses Abenteuerspiel hat gute Chancen, an der Kremlmauer beigesetzt zu werden. Rote Socken greifen in Rußland noch der Macht; ein Helden trio will das Comeback der Kommunisten verhindern.

**D**as Leben erzählt eigentlich die besten Geschichten. Erst vor einigen Wochen sorgte Boris Jelzin für fragwürdige Heiterkeit, als er wegen einer

Lappalie am Atomraketen-Kofferchen der russischen Nuklearsammlung nestelte: »Oops, zwei Raketen unterwegs nach Washington... wor nicht so ge-

meint, Bill!«. Da wirkt die Hintergrundgeschichte des auf schrill getrimmten Abenteuerspiels »Big Red Adventure« regelrecht nüchtern und bieder: In Rußland trachten kalte Krieger aus der Kommunisten-Ära nach der Macht. Zufälligerweise halten sich drei Tauristen in Maskau auf, die in den Putschplan verwickelt werden. Sie kommandieren unsere liebenswerten Helden quer durch Rußland, um die finsternen Pläne der bösen Buben zu durchkreuzen.

Nicht nur durch die verzweifelten Humorbemühungen erinnert Big Red Adventure an den LucasArts-Klassiker »Doom of the Tentacle«. Auch bei der Care-Neuheit steuern Sie ein



Sa ohne weiteres kommen Sie nicht aus Maskau raus

Nach einer Stärkung bei Burger Zar sind unsere Sinne frisch und klar

Trio, das aus zwei Helden und einer Heldin besteht. Die Herren sind der diebische Technik-Tüftler Doug Nuts und das Schwergewicht Dina Fogali, gesegnet durch viele Muskeln und sanftes Gemüt in Verbindung mit wenig Verstand. Die Klischee-Palette wird komplettiert durch Danna Fatole, das leichte Mädchen aus der Abteilung »kurzer Rock, großer Busen« – wie sollen wir nur soviel Originalität verkaufen? Anscheinend war es die Intention der Programmierer, der Bedienung ein umständliches Planwirtschafts-Flair zu verpassen. Um das Menü mit Verb-Icons und Inventarobjekten

heinrich lenhardt

Wenn's um Humor geht, versteht nicht jeder Programmierer Spaß. Aktuelles Beispiel: Eine italienische LucasArts-Fangruppe spielt zu lange »Doom of the Tentacle« und meint selbstbewußt »Das können wir auch!«. Können ihr eben nicht, Jungs, denn mindestens 50 Prozent Eurer Gags in Big Red Adventure verwenden weltweit des eisernen Peinlichkeits-Verhangs. Auch andere Eigenleistungen erweisen sich als strapazios: Die hachauflösende Grafik frißt Festplatten-Platz wie andere Leute Schakaladenplätzchen, sieht aber nicht allzu aufregend aus. Die Benutzerführung gehört zum Umständlichsten, was die Paint-and-Klick-Gefilde in den letzten Jahren erdulden mußten: Um die häufigste Adven-

ture-Aktion auszuführen, das Untersuchen eines Gegenstands, muß ich jedesmal die rechte Maustaste drücken, langwierig das Lupen-Ikon ansteuern, die Taste loslassen und darf dann endlich mit links auf den Gegenstand klicken. Man sehe bitte bei LucasArts nach, wie sa etwas einfacher gelöst wird...

Allerdings ist das Programm nicht so schlecht, daß es gleich zur roten Gefahr wird. Die Anzahl der Schauplätze und Gegenstände ist ansehnlich. Das Puzzledesign gewinnt keinen Sonderpreis, hält sich jedoch in akzeptablen Regalen. Gegenüber Schauderalternativen wie »Presumed Guilty« zieht sich Big Red nach halbwegs achtbar aus der Affäre, aber sa richtig toll ist das alles nicht.



Ein Menü für alles: In der obersten Reihe tummeln sich die Icons für die Verben. Darunter lümmeln die Gegenstände im Inventar.





aufzurufen, müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Dann den Cursor auf gewünschte Symbol lenken und loslassen; jetzt hat sich der Mauszeiger in dieses Icon verwandelt. Mit der Lupe klickt man z.B. interessante Gegenstände an, um nähere Informationen zu erhalten. Die anderen Verben sind »öffnen«, »nehmen«, »reden« und »benutzen«. Manche Gegenstände lassen sich zudem miteinander kombinieren.

Das Mausgefuchel bei gedrückter Taste ist das einzige Detail, welches sanfte Imitationen auslöst. Sa können Sie zwar Objekte aus dem Inventar in Verbindung mit Elementen der Hintergrundgrafik benutzen. Einmal aufgesammelt, läßt sich ein Gegenstand aber nicht mehr untersuchen - merkwürdig. Tröstlicherweise sorgt das System wenigstens für Komfort. Sobald man mit dem Mauszeiger ein interessantes Detail streift, erscheint automatisch eine Textbeschreibung und macht auf das Objekt aufmerksam.

Die platzfressenden Super-VGA-Grafiken wirken leider lieblosler als so bei so manchem LaRes-Adventure. Auch die Animation der großen Spielfiguren kann sich nicht mit dem Tentacle-Vorbild messen. Beim Herumstreunen wird man rasch mit dem Humorlevel der Programmierer konfrontiert: Der Fast-Food-Laden heißt »Burger Zark«, var dem Kaufhaus Gum stehen die Menschenmassen natürlich Schlange und der japanische (!) Zeitungsverkäufer kann den Buchstaben «a» nicht richtig aussprechen - zum Brüllen.

Als schlechten Witz muß man auch die Diskettenversion be-

zeichnen, die wagemutige 70 MByte auf Ihrer Festplatte vollummen. Gnädigerweise läßt sich das Adventure auch in vier Teilhäppchen installieren; das Intra wird auf Wunsch als fünfter Gang separat gereicht. (hl)



Nur an wenigen Stellen haben Sie die Wahl zwischen zwei Antworten



**big red adventure**

784 / 386 / 486  
VGA  
Super VGA  
Soundblaster  
386 / 486  
General MIDI  
CD Audio  
Joystick

<b>Spiel-Typ</b> Adventure <b>Hersteller</b> Core Design/Dynatek <b>Ca.-Preis</b> DM 90,- <b>Kopierschutz</b> - <b>Anleitung</b> Ausreichend <b>Sprachtext</b> Deutsch; befriedigend <b>Interpret</b> Für Fortgeschrittene <b>Bedienung</b> Ausreichend <b>Grafik</b> Befriedigend <b>Sound</b> Ausreichend	<b>Freies RAM:</b> min. 4 MByte <b>Festplattenplatz:</b> ca. 70 MByte <b>(Teilinstallation in Häppchen von je ca. 15 MByte möglich)</b>  <b>Besonderheiten:</b> <b>»wie wir's mit »umständlicher«</b> <b>Benutzung des Monitors?</b>  <b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.
--	---



**Versandanschrift:**  
Hindenburgstr. 43  
76829 Landau

**Bestellnummer:**  
Mo. - Fr. 9.00 18.30 Mo. - Fr. 19.00 21.00  
Tel.: 0 63 41-8 79 93 Tel.: 0 63 41-8 08 26  
Fax: 0 63 41-8 83 32  
Btz: Odisché

## Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

Fast alle Titel sind ständig vorrätig

Alibi	DA	129,90	Lemmings 2 The Tribes	DA	79,90
Alibi Deep	DA	59,90	Lemmings 3 (German)	DA	79,90
Alibi 2	DA	59,90	3-mal Lemmings 14	DA	49,90
Alone in the Dark 1	DA	99,90	Loose	DA	79,90
Alone in the Dark 2	DA	99,90	Lost in Space Adventure	DA	97,90
Alone in the Dark 3	DA	99,90	Lost in Space	DA	97,90
Alone in the Dark 4	DA	99,90	Lost in Space 2	DA	97,90
Alone in the Dark 5	DA	99,90	Lost in Space 3	DA	97,90
Alone in the Dark 6	DA	99,90	Lost in Space 4	DA	97,90
Alone in the Dark 7	DA	99,90	Lost in Space 5	DA	97,90
Alone in the Dark 8	DA	99,90	Lost in Space 6	DA	97,90
Alone in the Dark 9	DA	99,90	Lost in Space 7	DA	97,90
Alone in the Dark 10	DA	99,90	Lost in Space 8	DA	97,90
Alone in the Dark 11	DA	99,90	Lost in Space 9	DA	97,90
Alone in the Dark 12	DA	99,90	Lost in Space 10	DA	97,90
Alone in the Dark 13	DA	99,90	Lost in Space 11	DA	97,90
Alone in the Dark 14	DA	99,90	Lost in Space 12	DA	97,90
Alone in the Dark 15	DA	99,90	Lost in Space 13	DA	97,90
Alone in the Dark 16	DA	99,90	Lost in Space 14	DA	97,90
Alone in the Dark 17	DA	99,90	Lost in Space 15	DA	97,90
Alone in the Dark 18	DA	99,90	Lost in Space 16	DA	97,90
Alone in the Dark 19	DA	99,90	Lost in Space 17	DA	97,90
Alone in the Dark 20	DA	99,90	Lost in Space 18	DA	97,90
Alone in the Dark 21	DA	99,90	Lost in Space 19	DA	97,90
Alone in the Dark 22	DA	99,90	Lost in Space 20	DA	97,90
Alone in the Dark 23	DA	99,90	Lost in Space 21	DA	97,90
Alone in the Dark 24	DA	99,90	Lost in Space 22	DA	97,90
Alone in the Dark 25	DA	99,90	Lost in Space 23	DA	97,90
Alone in the Dark 26	DA	99,90	Lost in Space 24	DA	97,90
Alone in the Dark 27	DA	99,90	Lost in Space 25	DA	97,90
Alone in the Dark 28	DA	99,90	Lost in Space 26	DA	97,90
Alone in the Dark 29	DA	99,90	Lost in Space 27	DA	97,90
Alone in the Dark 30	DA	99,90	Lost in Space 28	DA	97,90
Alone in the Dark 31	DA	99,90	Lost in Space 29	DA	97,90
Alone in the Dark 32	DA	99,90	Lost in Space 30	DA	97,90
Alone in the Dark 33	DA	99,90	Lost in Space 31	DA	97,90
Alone in the Dark 34	DA	99,90	Lost in Space 32	DA	97,90
Alone in the Dark 35	DA	99,90	Lost in Space 33	DA	97,90
Alone in the Dark 36	DA	99,90	Lost in Space 34	DA	97,90
Alone in the Dark 37	DA	99,90	Lost in Space 35	DA	97,90
Alone in the Dark 38	DA	99,90	Lost in Space 36	DA	97,90
Alone in the Dark 39	DA	99,90	Lost in Space 37	DA	97,90
Alone in the Dark 40	DA	99,90	Lost in Space 38	DA	97,90
Alone in the Dark 41	DA	99,90	Lost in Space 39	DA	97,90
Alone in the Dark 42	DA	99,90	Lost in Space 40	DA	97,90
Alone in the Dark 43	DA	99,90	Lost in Space 41	DA	97,90
Alone in the Dark 44	DA	99,90	Lost in Space 42	DA	97,90
Alone in the Dark 45	DA	99,90	Lost in Space 43	DA	97,90
Alone in the Dark 46	DA	99,90	Lost in Space 44	DA	97,90
Alone in the Dark 47	DA	99,90	Lost in Space 45	DA	97,90
Alone in the Dark 48	DA	99,90	Lost in Space 46	DA	97,90
Alone in the Dark 49	DA	99,90	Lost in Space 47	DA	97,90
Alone in the Dark 50	DA	99,90	Lost in Space 48	DA	97,90
Alone in the Dark 51	DA	99,90	Lost in Space 49	DA	97,90
Alone in the Dark 52	DA	99,90	Lost in Space 50	DA	97,90
Alone in the Dark 53	DA	99,90	Lost in Space 51	DA	97,90
Alone in the Dark 54	DA	99,90	Lost in Space 52	DA	97,90
Alone in the Dark 55	DA	99,90	Lost in Space 53	DA	97,90
Alone in the Dark 56	DA	99,90	Lost in Space 54	DA	97,90
Alone in the Dark 57	DA	99,90	Lost in Space 55	DA	97,90
Alone in the Dark 58	DA	99,90	Lost in Space 56	DA	97,90
Alone in the Dark 59	DA	99,90	Lost in Space 57	DA	97,90
Alone in the Dark 60	DA	99,90	Lost in Space 58	DA	97,90
Alone in the Dark 61	DA	99,90	Lost in Space 59	DA	97,90
Alone in the Dark 62	DA	99,90	Lost in Space 60	DA	97,90
Alone in the Dark 63	DA	99,90	Lost in Space 61	DA	97,90
Alone in the Dark 64	DA	99,90	Lost in Space 62	DA	97,90
Alone in the Dark 65	DA	99,90	Lost in Space 63	DA	97,90
Alone in the Dark 66	DA	99,90	Lost in Space 64	DA	97,90
Alone in the Dark 67	DA	99,90	Lost in Space 65	DA	97,90
Alone in the Dark 68	DA	99,90	Lost in Space 66	DA	97,90
Alone in the Dark 69	DA	99,90	Lost in Space 67	DA	97,90
Alone in the Dark 70	DA	99,90	Lost in Space 68	DA	97,90
Alone in the Dark 71	DA	99,90	Lost in Space 69	DA	97,90
Alone in the Dark 72	DA	99,90	Lost in Space 70	DA	97,90
Alone in the Dark 73	DA	99,90	Lost in Space 71	DA	97,90
Alone in the Dark 74	DA	99,90	Lost in Space 72	DA	97,90
Alone in the Dark 75	DA	99,90	Lost in Space 73	DA	97,90
Alone in the Dark 76	DA	99,90	Lost in Space 74	DA	97,90
Alone in the Dark 77	DA	99,90	Lost in Space 75	DA	97,90
Alone in the Dark 78	DA	99,90	Lost in Space 76	DA	97,90
Alone in the Dark 79	DA	99,90	Lost in Space 77	DA	97,90
Alone in the Dark 80	DA	99,90	Lost in Space 78	DA	97,90
Alone in the Dark 81	DA	99,90	Lost in Space 79	DA	97,90
Alone in the Dark 82	DA	99,90	Lost in Space 80	DA	97,90
Alone in the Dark 83	DA	99,90	Lost in Space 81	DA	97,90
Alone in the Dark 84	DA	99,90	Lost in Space 82	DA	97,90
Alone in the Dark 85	DA	99,90	Lost in Space 83	DA	97,90
Alone in the Dark 86	DA	99,90	Lost in Space 84	DA	97,90
Alone in the Dark 87	DA	99,90	Lost in Space 85	DA	97,90
Alone in the Dark 88	DA	99,90	Lost in Space 86	DA	97,90
Alone in the Dark 89	DA	99,90	Lost in Space 87	DA	97,90
Alone in the Dark 90	DA	99,90	Lost in Space 88	DA	97,90
Alone in the Dark 91	DA	99,90	Lost in Space 89	DA	97,90
Alone in the Dark 92	DA	99,90	Lost in Space 90	DA	97,90
Alone in the Dark 93	DA	99,90	Lost in Space 91	DA	97,90
Alone in the Dark 94	DA	99,90	Lost in Space 92	DA	97,90
Alone in the Dark 95	DA	99,90	Lost in Space 93	DA	97,90
Alone in the Dark 96	DA	99,90	Lost in Space 94	DA	97,90
Alone in the Dark 97	DA	99,90	Lost in Space 95	DA	97,90
Alone in the Dark 98	DA	99,90	Lost in Space 96	DA	97,90
Alone in the Dark 99	DA	99,90	Lost in Space 97	DA	97,90
Alone in the Dark 100	DA	99,90	Lost in Space 98	DA	97,90
Alone in the Dark 101	DA	99,90	Lost in Space 99	DA	97,90
Alone in the Dark 102	DA	99,90	Lost in Space 100	DA	97,90
Alone in the Dark 103	DA	99,90	Lost in Space 101	DA	97,90
Alone in the Dark 104	DA	99,90	Lost in Space 102	DA	97,90
Alone in the Dark 105	DA	99,90	Lost in Space 103	DA	97,90
Alone in the Dark 106	DA	99,90	Lost in Space 104	DA	97,90
Alone in the Dark 107	DA	99,90	Lost in Space 105	DA	97,90
Alone in the Dark 108	DA	99,90	Lost in Space 106	DA	97,90
Alone in the Dark 109	DA	99,90	Lost in Space 107	DA	97,90
Alone in the Dark 110	DA	99,90	Lost in Space 108	DA	97,90
Alone in the Dark 111	DA	99,90	Lost in Space 109	DA	97,90
Alone in the Dark 112	DA	99,90	Lost in Space 110	DA	97,90
Alone in the Dark 113	DA	99,90	Lost in Space 111	DA	97,90
Alone in the Dark 114	DA	99,90	Lost in Space 112	DA	97,90
Alone in the Dark 115	DA	99,90	Lost in Space 113	DA	97,90
Alone in the Dark 116	DA	99,90	Lost in Space 114	DA	97,90
Alone in the Dark 117	DA	99,90	Lost in Space 115	DA	97,90
Alone in the Dark 118	DA	99,90	Lost in Space 116	DA	97,90
Alone in the Dark 119	DA	99,90	Lost in Space 117	DA	97,90
Alone in the Dark 120	DA	99,90	Lost in Space 118	DA	97,90
Alone in the Dark 121	DA	99,90	Lost in Space 119	DA	97,90
Alone in the Dark 122	DA	99,90	Lost in Space 120	DA	97,90
Alone in the Dark 123	DA	99,90	Lost in Space 121	DA	97,90
Alone in the Dark 124	DA	99,90	Lost in Space 122	DA	97,90
Alone in the Dark 125	DA	99,90	Lost in Space 123	DA	97,90
Alone in the Dark 126	DA	99,90	Lost in Space 124	DA	97,90
Alone in the Dark 127	DA	99,90	Lost in Space 125	DA	97,90
Alone in the Dark 128	DA	99,90	Lost in Space 126	DA	97,90
Alone in the Dark 129	DA	99,90	Lost in Space 127	DA	97,90
Alone in the Dark 130	DA	99,90	Lost in Space 128	DA	97,90
Alone in the Dark 131	DA	99,90	Lost in Space 129	DA	97,90
Alone in the Dark 132	DA	99,90	Lost in Space 130	DA	97,90
Alone in the Dark 133	DA	99,90	Lost in Space 131	DA	97,90
Alone in the Dark 134	DA	99,90	Lost in Space 132	DA	97,90
Alone in the Dark 135	DA	99,90	Lost in Space 133	DA	97,90
Alone in the Dark 136	DA	99,90	Lost in Space 134	DA	97,90
Alone in the Dark 137	DA	99,90	Lost in Space 135	DA	97,90
Alone in the Dark 138	DA	99,90	Lost in Space 136	DA	97,90
Alone in the Dark 139	DA	99,90	Lost in Space 137	DA	97,90
Alone in the Dark 140	DA	99,90	Lost in Space 138	DA	97,90
Alone in the Dark 141	DA	99,90	Lost in Space 139	DA	97,90
Alone in the Dark 142	DA	99,90	Lost in Space 140	DA	97,90
Alone in the Dark 143	DA	99,90	Lost in Space 141	DA	97,90
Alone in the Dark 144	DA	99,90	Lost in Space 142	DA	97,90
Alone in the Dark 145	DA	99,90	Lost in Space 143	DA	97,90
Alone in the Dark 146	DA	99,90	Lost in Space 144	DA	97,90
Alone in the Dark 147	DA	99,90	Lost in Space 145	DA	97,90
Alone in the Dark 148	DA	99,90	Lost in Space 146	DA	97,90
Alone in the Dark 149	DA	99,90	Lost in Space 147	DA	97,90
Alone in the Dark 150	DA	99,90	Lost in Space 148	DA	97,90
Alone in the Dark 151	DA	99,90	Lost in Space 149	DA	97,90
Alone in the Dark 152	DA	99,90	Lost in Space 150	DA	97,90
Alone in the Dark 153	DA	99,90	Lost in Space 151	DA	97,90
Alone in the Dark 154	DA	99,90	Lost in Space 152	DA	97,90
Alone in the Dark 155	DA	99,90	Lost in Space 153	DA	97,90
Alone in the Dark 156	DA	99,90	Lost in Space 154	DA	97,90
Alone in the Dark 157	DA	99,90	Lost in Space 155	DA	97,90
Alone in the Dark 158	DA	99,90	Lost in Space 156	DA	97,90
Alone in the Dark 159	DA	99,90	Lost in Space 157	DA	97,90
Alone in the Dark 160	DA	99,90	Lost in Space 158	DA	97,90
Alone in the Dark 161	DA	99,90	Lost in Space 159	DA	97,90
Alone in the Dark 162	DA	99,90	Lost in Space 160	DA	97,90
Alone in the Dark 163	DA	99,90	Lost in Space 161	DA	97,90
Alone in the Dark 164	DA	99,90	Lost in Space 162	DA	97,90
Alone in the Dark 165	DA	99,90	Lost in Space 163	DA	97,90
Alone in the Dark 166	DA	99,90	Lost in Space 164	DA	97,90
Alone in the Dark 167	DA	99,90	Lost in Space 165	DA	97,90
Alone in the Dark 168	DA	99,90	Lost in Space 166	DA	97,90
Alone in the Dark 169	DA	99,90	Lost in Space 167	DA	97,90
Alone in the Dark 170	DA	99,90	Lost in Space 168	DA	97,90
Alone in the Dark 171	DA	99,90	Lost in Space 169	DA	97,90
Alone in the Dark 172	DA	99,90	Lost in Space 170	DA	97,90
Alone in the Dark 173	DA	99,90	Lost in Space 171	DA	97,90
Alone in the Dark 174	DA	99,90	Lost in Space 172	DA	97,90
Alone in the Dark 175	DA	99,90	Lost in Space 173	DA	97,90
Alone in the Dark 176	DA	99,90	Lost in Space 174	DA	97,90
Alone in the Dark 177	DA	99,90	Lost in Space 175	DA	97,90
Alone in the Dark 178	DA	99,90	Lost in Space 176	DA	97,90
Alone in the Dark 179	DA	99,90	Lost in Space 177	DA	97,90
Alone in the Dark 180	DA	99,90	Lost in Space 178	DA	97,90
Alone in the Dark 181	DA	99,90	Lost in Space 179	DA	97,90
Alone in the Dark 182	DA	99,90	Lost in Space 180	DA	97,90
Alone in the Dark 183	DA	99,90	Lost in Space 181	DA	97,90
Alone in the Dark 184	DA	99,90	Lost in Space 182	DA	97,90
Alone in the Dark 185	DA	99,90	Lost in Space 183	DA	97,90
Alone in the Dark 186	DA	99,90	Lost in Space 184	DA	97,90
Alone in the Dark 187	DA	99,90	Lost in Space 185	DA	97,90
Alone in the Dark 188	DA	99,90	Lost in Space 186	DA	97,90
Alone in the Dark 189	DA	99,90	Lost in Space 187	DA	97,90
Alone in the Dark 190	DA	99,90	Lost in Space 188	DA	97,90
Alone in the Dark 191	DA	99,90	Lost in Space 189	DA	97,90
Alone in the Dark 192	DA	99,90	Lost in Space 190	DA	97,90
Alone in the Dark 193	DA	99,90	Lost in Space 191	DA	97,90
Alone in the Dark 194	DA	99,90	Lost in Space 192	DA	97,90
Alone in the Dark 195	DA	99,90	Lost in Space 193	DA	97,90
Alone in the Dark 196	DA	99,90	Lost in Space 194	DA	97,90
Alone in the Dark 197	DA	99,90	Lost in Space 195	DA	97,90
Alone in the Dark 198	DA	99,90	Lost in Space 196	DA	97,90
Alone in the Dark 199	DA	99,90	Lost in Space 197	DA	97,90
Alone in the Dark 200	DA	99,90	Lost in Space 198	DA	97,90
Alone in the Dark 201	DA	99,90	Lost in Space		



# PSYCHO PINBALL

**Flipper für Psychopathen: rasend schnell, flippig bunt und unglaublich abwechslungsreich.**

**F**lippern am Computer hat gegenüber den Pinballs in der Stammkneipe zwei wesentliche Handicaps: man muß sich sein Bier selber holen und Raucher dürfen nicht ungehemmt auf den Boden aschen. Dafür bietet das heimische Kugel-Vergnügen den großen Vorteil, daß die PC-Flipper immer besser werden. »Psycho Pinball« von Codemasters zeigt, wieviele Ideen und Gags man mit der ordinären Idee, eine hilflose Stahlkugel durch die Gegend zu bewegen, verwirklichen kann.

Vier verschiedene Tische warten auf den Pinball-Freak: »Wild West« bietet rauchende Colts nebst ratternden Eisenbahnen und »The Abyss« versetzt Sie in die Tiefe der Meere, wo sich Hai und Muschel gute Nacht sagen. »Trick or Treat« wendet sich an die Liebhaber von Kobolden und Poltergeistern, während »Funfair« Sie zu einem Rundgang auf den Rummel einlädt. Der Clou am vierten Tisch: Er ist der Ausgangspunkt Ihres pinballerischen Schaffens. Von ihm aus erreicht man auch die anderen Levels,



Im Wilden Westen geht der Pinball-Punk ab



Auf dem PC-Monitor sieht man immer einen Teil des Flippers. Der Ausschnitt wird der Kugel folgend geschnitten. Hier erscheint gerade eines der Bonus-spiele des »Wild West«-Tisches.

wenn bestimmte Ballfallen und Rampen in einer festgelegten Reihenfolge erreicht werden.

Drei verschiedene Tastaturbelegungen sollten eigentlich jede individuelle Vorliebe der bis zu acht Spieler unterstützen. Neben den drei oder vier Schlägern bedient man die Feder, welche die Kugel ins Spielfeld schlenzt und drei Tasten, mit denen der Tisch angestoßen wird. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten darf nicht nur von unten nach oben gerüttelt werden, sondern auch von links nach rechts und umgekehrt. So haben Sie in kritischen Si-

tuationen eine viel bessere Kontrolle über die Kugel. Außerdem stellen Sie die Geschwindigkeit des Stahlgeschosses ein, die von »langsam« bis »Psycho« reicht und dann selbst reaktionsschnellen Profis den Schweiß auf die Stirn treibt. Ist die übersichtliche TallRes-Grafik (320 x 400 Pixel) auf Ihrem Rechner zu langsam, schalten Sie auf die normale VGA-Auflösung zurück oder gehen bei der Qualität der Soundeffekte eine Stufe tiefer.

Die einzelnen Spielfelder sind prinzipiell unterschiedlich aufgebaut, haben aber eines gemeinsam: Alle Ballfallen, Rampen und Ziele sind mit etwas Übung gut anzusteuern und erlauben reizvolle Kombinationen. Immer wieder gibt es kleine Gags, die den reinen Flipper-Alltag würzen. Der »Wild West«-Flipper lädt zu einer Partie Black

**florian stanql**

Psycho Pinball ist zweifellos der zur Zeit beste Flipper. Die vier Tische strahlen nur so vor Gags und Überraschungen, sinnvollen Zielen und Kombinationen. Der Kugellauf ist einwandfrei und weist nicht die kleinen Ruckler anderer Simulationen auf - Bravol! Grafisch steckt der Codemasters-Flipper die Konkurrenz locker in die Ballfalle. Das Spielfeld scrollt beeindruckend schnell und ist trotz der großen Detailfülle übersichtlich, spritzige Soundeffekte und angenehme Hintergrundmusiken fallen positiv auf. Das alle Ratter-Rotter-

Klonk gehört endgültig der Vergangenheit an. Endlich darf ich auch einmal mit drei Bällen gleichzeitig spielen, eine Option, die ich bei anderen Pinballs schmerzlich vermisst habe. Obwohl die Spielfelder bis zu vier Bildschirme groß sind, geht die Übersicht bei drei Kugeln nicht verloren. Wer beim Themo Flipper nicht als erstes an Delphine denkt, sollte sich Psycho Pinball unbedingt näher ansehen. Pinball-Freaks, die als Einschloßhilfe im Geiste Kugeln auf Schächeln schlenzen, müssen sowieso zugreifen.



## PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs (Preis pro Stück) von PC PLAYER plus:  
PC PLAYER plus (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

<input type="checkbox"/>	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	DM	<input type="text"/>

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD):

DM 4,-

Gesamtsumme:

DM

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

## PC PLAYER/PC PLAYER plus- Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94)	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94)	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94)	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94)	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94)	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95)	DM	<input type="text"/>

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD):

DM 4,-

Gesamtsumme:

DM

## PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover  
heraus, legen Sie es in  
eine CD-Box und Sie  
haben den Überblick  
Ihrer PC PLAYER plus  
CD-Sammlung.

## Im Abonnement sparen Sie fast

# 15%

Der Klassiker:  
PC PLAYER, das  
unschlagbare Spiele-  
Magazin 12 x im Jahr  
bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe:  
PC PLAYER plus.  
Ihr dickes Plus – 12 x  
im Jahr Magazin mit  
CD-ROM.



## 4/95

Mit zwei  
CD-Audio-Tracks  
aus Inferno  
und dem  
Ultima 8 Upgrade

## Nur die besten Spieledemos

Mein Windows spielt verrückt  
**OPERATION: INNER SPACE**

Schnelle Action,  
heißer CD-Sound  
**INFERNO**

Wir sind die Roboter  
**BATTLEDROME  
& IRON ASSAULT**



## Exklusiv: Komplettes Bullfrog-Spiel TUBE!

Cebuhr  
bezahl  
Empfänger

Antwort

DMV-Verlag  
PC-PLAYER/PC PLAYER plus  
Aboservice CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München

- ☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil  
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück

Name \_\_\_\_\_

Straße Nr. \_\_\_\_\_

Land- PLZ Ort \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- \*  
 Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,- \*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankbuchung

Konto-Nummer \_\_\_\_\_ Bankleitzahl \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationsbescheinigung (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,- \*, 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,- \*)

Datum 1 Unterschrift \_\_\_\_\_

**Widerrufsbelehrung:** Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen vom DMV-Verlag PC PLAYER Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abänderung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Vor diesem Brief, mit elektronischer Zertifikatsangebotsbelehrung zu unterzeichnen (vgl. Streifen) Autostempel auf Anfrage

DPP 54

Bitte mit  
80 Pfennig  
Briefmarken  
falls Marke  
zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag  
PC-PLAYER/PC PLAYER plus  
Leserservice, CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München

## PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name \_\_\_\_\_

Straße Nr. \_\_\_\_\_

PLZ Ort \_\_\_\_\_

Ich bezahle per Bankenzug

Kont.-Nr. \_\_\_\_\_ BLZ Bankverbindung \_\_\_\_\_

oder lege einen Scheck bei (qualifizierte Rechnung liegt der Sendung bei)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland

Unterschrift \_\_\_\_\_

DPP 54

## Directory der CD:

Directory PATH listing for Volume DORDMSIM

R1 OATPLAY

TUBE Buildups Tube

DEMOS Spielbare Demos

Ouben AMAZONO Flight of the Amazon

BATTOROM Metaltch' Battledrome

CLICKWEX Clockwerk

DESCENT Descent

INFERNO Inferno

INNERSPIC Operation: Inner Space

IRONASSA Iron Assault

SUPFRIG Superfrog

WARCRAFT Warcraft

PREVIEWS Nicht spielbare Previews

APACHE Apache Gunship

DAMOCLES Osmocles

DARKER Darker

FLASHTRA Flash Traffic

GENESIA Genesis CD-ROM

MAGIC Magic: The Gathering

PYROTECH Pyrotechnica

PATCHES Patches & Updates

CALC Windows Taschenrechner

CYBERIA USA Cyberia (USA)

EARTHSHAKE Earthshake (USA)

LINKS Links - The Challenge of Golf

ROM) MENZO CO Menzoberranzan (CO)

MENZO DSK Menzoberranzan (Diskette)

PAW1942 Pacific Air War 1942

REFLAY Action Replay 4 3

RTZORK CO Return to Zork (CO ROM)

TORNADO Tornado (Desert Storm)

TYCOON ENG Transport Tycoon

(English) UBENLOSH Ultima 8 (English)

UBERMAN Ultima 8 (Deutsch)

WARCRAFT USA Warcraft (USA)

WGOOLF World Cup Golf (Deutsch)

VIDEOS Videoplayer

Interview Al Lowe

Interview Roberta Williams

Multimedia Leserbriefe

Multimedia Outtakes

TREIBER Treiber-Updates

MITSUMI ATA Mitsum ATA/IOE-CO-ROMs

CR562 Panasonic / Matsushita 562B

TIPS Tips & Tricks

MEGARACE Megarace

INFERNO Megarace/Inferno

TESTPLAY Testplayer: Osscent

SHARE Shareware

MADRAGON Madragon

PROGRAMM Bootdisk-Maker

BOOTDISK Bootdisk-Maker

CDBOOT CD-ROM Tools

CDTOOLS OCC 3.0 (OOS Shell)

DCC FlightSim 5.0 Benchmark

FSBENCH GAMEWIZ

IOCID I/OC-Platten-Identifizierer

MT32GM MT32 auf General MIDI patchen

NOIOLE Powermanagement abschalten

PCXOUMP PCXOump

PICEM Bildschirmtreiber PICEM

SB16MID Patch SB16 MID Patch

SBMIDI Waveblaster in MT-32 schalten

SBRESET Soundblaster Reset

SCMIDE Roland SCC-1 in MT-32 schalten

SLWMO Slow Motion

THURPUT Benchmark Thuput

UNIVERS VESA Universal VESA

V400 Vesa-Fix für Spica und andere

VGA-BENCHMARKS VGA-Benchmarks

## Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

**Fax: 089/20 24 02 15**

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einreichung des Widerrufs



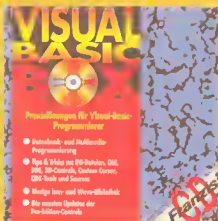
## Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7  
ÖS 418,-/Sfr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen  
und gleich bestellen!

## Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X  
ÖS 665,-/Sfr 78,-/DM 78,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft: Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hundert von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.

Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.

Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

## Leser-Votum PC PLAYER 4/95

### Wunschkonzert

Für die nächsten Ausgaben von PC PLAYER wünsche ich mir Artikel über folgende Themen:



### Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 4/95 am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

### CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

## PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Übersicht

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 4/95 - BULLFROGS TUBE



■ Tube



■ Inferno



■ Operation: Inner Space



■ Clockwerks



■ Flight of the Amazon Queen



■ Descent

PC Player plus 4/95 - BULLFROGS TUBE

Bitte mit  
80 Pfennig  
Briefmarken  
fremachen

Antwort

DMV-Verlag  
PC-PLAYER/PC PLAYER plus  
Redaktion  
Gruber Str. 46a  
85586 Pöng

## An die PC Player-Redaktion

Von:

Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

Land - PLZ - Ort \_\_\_\_\_

### Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

Spiele-Flop, der mich zur Zeit  
am meisten ärgert:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Die momentan beste „Nicht-  
Spiele“-Software:

Spielefirma mit dem besten  
Kundensupport:

Bitte mit  
80 Pfennig  
Briefmarken  
falls Marke  
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH  
Buchabteilung Frau Kain  
Postfach 11 40  
85580 Pöng

## Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

ISBN 3-7723-	Titel	
6533-7	Toolbox je DM 49,-	DM _____
6893-X	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM _____
		DM _____
		DM _____
		DM _____
		DM _____
		DM _____
		DM _____
		DM _____
		DM _____

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 5,20

Gesamtsumme: DM \_\_\_\_\_

Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

- ☐ Ich zahle gegen Rechnung  
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum Unterschrift \_\_\_\_\_

20130292

Hier CD-Cover-  
Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite  
hinter die Plastik-  
einlage legen

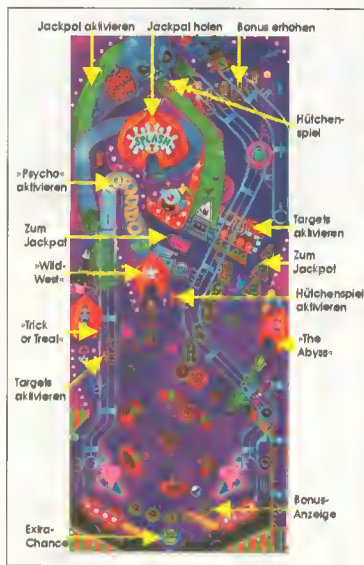


## im Wettbewerb

Talle Tische und rasante Grafiken haben Psycho Pinball an die Flipper-Spitze katapultiert. Pinball Dreams Deluxe bietet zwar acht Spielfelder und viele Effekte, ist aber nicht so spritzig wie der neue Referenzflipper. Die zwölf Tische von Epic Pinball weisen ein paar neue Ideen auf, die aber in der Masse der mittelmäßigen Spielfelder untergehen. Akkurate Umsetzungen historischer Flipper bieten Crystal Calliburn und Royal Flush, die aber nur je einen Tisch und eher biedere Kost vorweisen. Innovative Ideen suchen sie bei diesen technisch anspruchsvollen Flippern vergeblich.

<b>PSYCHO PINBALL</b>	<b>81</b>
Pinball Dreams Deluxe	73
Epic Pinball	67
Crystal Calliburn	60
Royal Flush	42

Jack ein oder Sie müssen in »Trick or Treat« eine kurze Melodie nachspielen bzw. Geister abschießen. Außerdem gibt es Fallen, die nach der dritten versenkten Kugel das Spielen mit drei Bällen gleichzeitig ermöglichen. Dabei entsteht natürlich viel Hektik, denn Sie haben nicht nur drei oder vier Schläger über das große Spielfeld verteilt, sondern auch noch das Handicap des scrollenden Bildschirms. Da die Tische bis zu viermal größer sind als ein Screen, verschiebt das Programm unglaublich schnell und auf einigermaßen flatten Rechnern ruckfrei das Spielfeld, um immer jene Kugel zu zeigen, die als nächstes aus dem Tisch läuft. Diese intelligente Steuerung ist zwar nichts für schwache Nerven, aber



Von »Funfair« aus gelangen Sie auf die drei anderen Tische

größtenteils sehr zuverlässig, so daß Ihnen frustige Erlebnisse der Marke »Das hab' ich ja gar nicht verhindern können!« erspart bleiben.

Wenn Psycho Pinball auf Anhieb so rasant ist, stellt einfach den niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade ein, bremsst die Kugelgeschwindigkeit und gibt sich fünf statt drei Bälle var. Damit sollte es jedem gelingen, die Ziele gekannt anzuspüren; var allem, da deren Anordnung sehr intuitiv ist und man das gute Handbuch eigentlich gar nicht benötigt. (fs)



»Trick or Treat« ist der Tisch für Multi-Ball-Spezialisten im gruseligen Halloween-Ambiente



Bei »The Abyss« wackelt der Bildschirm, wenn alle »Lava«-Buttons aktiviert sind

**psycho pinball**

<ul style="list-style-type: none"> <li>285</li> <li>386/486</li> <li>VGA</li> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>15-Track Pt.</li> <li>General MIDI</li> <li>CD Audio</li> <li>Mod</li> <li>Psych</li> </ul>	<p><b>Spieler-Typ</b> Flipper</p> <p><b>Hersteller</b> Cademasters</p> <p><b>Co.-Preis</b> DM 120,-</p> <p><b>Kopierschutz</b> -</p> <p><b>Anleitung</b> Englisch: befriedigend</p> <p><b>Spieltext</b> Englisch: wenig</p> <p><b>Anspruch</b> Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis</p> <p><b>Bedienung</b> Gut</p> <p><b>Grafik</b> Gut</p> <p><b>Sound</b> Gut</p>	<p><b>Freies RAM:</b> min. 450 KByte + 2 MByte EMS</p> <p><b>Festplattenplatz:</b> ca. 17 MByte</p> <p><b>CD-Belegung:</b> ca. 20 MByte</p> <p><b>Besonderheiten:</b> Bis zu drei Bälle gleichzeitig im Spiel. Netz TailRes-Modus für Großauflösung 320x400.</p> <p><b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und schneller VGA-Karte.</p>
--	---	--

**81**



# DRUG WARS

**Die neue Schlichtheit, demantriert in einer weiteren Videoclip-Ballerei. Wieviel Fadenkreuz-Dramen braucht der PC-Spieler?**



Der Kollege mit Hut gibt den Einsatzbefehl: Wir stürmen mal eben ein Gongsternest.

**H**alla, lieber Pauschalurlaubert! Schan den Florida-Trip für die Sommerferien gebucht? Dann gönnen Sie sich zur Vorbereitung statt des langweiligen Reisebüro-Videos doch mal dieses spielerische Kleinod von American Laser Games. Da sieht man endlich, wie es in Amerikas Großstädten wirklich zugeht: Schießereien, Autocrochs und Explosionen am laufenden Band. Dazu gesellen sich vertrauenerweckende Gesetzeshüter mit Lebensweisheiten wie »Bei uns in Chicago schießen wir zuerst«.

Van CD-ROM zu CD-ROM bieten die Ballerspiele von American Laser den gleichen, schlichten Inhalt. Auch bei der jüngsten Offerte »Drug Wars« muß niemand befürchten, sich in komplexe neue Handlungsabläufe einarbeiten zu müssen: Bildschirmfüllend läuft ein digitalisierter Videoclip ab. Sie können die Handlung nur durch Schüsse auf Haken in allen Größen und Formen beeinflussen. Lassen ihre lahmten Reflexe es zu, daß der digitalisierte Fiesling schneller schießt, wird ein Bildschirmleben abgezogen. Wie schon beim Vorgänger »Crime Patrol« gibt es mehrere Levels, in denen man jeweils die Wahl zwischen vier verschiedenen Missionen hat. Nach erfolgreicher Beseitigung von kleineren Schurken geht es im letzten Szenario schließlich nach Südamerika, wo die Dragenbarane persönlich ins Visier genommen werden.

Wenn die Maus zur Steuerung des Fadenkreuzes nicht martialisch genug ist, wird bald auch eine Lichtpistole an seinen PC anschließen können. American Laser kündigt das baldige Erscheinen von »PC Gamegun« an, eine Plastiknarre, mit der sich Programme wie Drug Wars steuern lassen sollen.

Das Spielkonzept wurde ebenso gnadenlos wiederverwertet wie die gesammelten Optionen (drei Schwierigkeitsgrade, Speicherfunktion). Doublespeed-Laufwerk-

Besitzer bekommen schärfere Videos zu sehen als Single-speed-User. Auch die diversen Schießvarianten (per Zufall tauchen Unschuldige auf, die man natürlich verschanen muß) kennen wir schon von den Vorgängern. Lediglich bei Stunts und Ausstattung wurde nochmal ein Zahn zugelegt. Verfolgungsjagden per Auto und Schnellboot fehlen ebenso wenig wie schmierige Bäsewicht-Basse, die sich am Pool einen Langdrink reinziehen, während schmalmündige Gangsterliebchen ihre vorteilhaft ausgebuchteten Badeanzüge verführen. Der Konsum einer »Miami Vice«-Wiederholung bietet ähnliche Motive bei schärferer Bildqualität... (H)

## heinrich lenhardt

Na ja, so brillant und geistreich war Crime Patrol nun auch wieder nicht, als daß es diesen Aufgub gebraucht hätte.

Auch wer den Primitiv-Charme der American-Laser-Ballereien bislang zu schätzen wußte, wird etwas enttäuscht sein. Technik und Spielablauf bedürfen dringend einer Renavierung. Alle drei Monate frapperend ähnliche Ballerszenen abzuklappen, macht auf Dauer nicht fröh.

Einige Szenen leiden unter der alten Duster-Problematik: Aus welchem finsternen Fenster ein Angriff draht, läßt sich selbst bei kräftig aufgedrehter Helligkeit kaum erkennen. Die recht aufwendigen Videoclips halten das Programm nach in den 50er-Rängen. Bei den pyrotechnischen Effekten hat man sich sichtlich angestrengt. Steckt doch mal zur Abwechslung ähnlich viel Zeit und Geld ins Spieldesign, Jungsl



Crash, Boom, Bang: In diesem Spiel geht einiges kaputt.

**crime patrol**

286  
 386/486  
 VGA  
 Super VGA  
 Soundblaster  
 Y286 Pro  
 General MIDI  
 CD Audio  
 Mouse  
 Joystick

<b>Spiele-Typ</b>	Actionspiel	<b>Freies RAM:</b> min. 512 MByte
<b>Hersteller</b>	American Laser Games	<b>Festplattenplatz:</b> wenige Bytes
<b>Ca.-Preis</b>	DM 120,-	<b>Besonderheiten:</b> Realistisch wirkende Schießereien; für Kinder ungeeignet.
<b>Kopierschutz</b>	-	<b>Drei Schwierigkeitsgrade:</b> ein Spielstand darf gespeichert werden.
<b>Anleitung</b>	Englisch; ausreichend	<b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 33 MHz)
<b>Spieltext</b>	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)	<b>mit 2 MByte RAM, Maes und Doublespeed-Laufwerk.</b>
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger	
<b>Bedienung</b>	Bediendend	
<b>Grafik</b>	Gut	
<b>Sound</b>	Bediendend	



# Wenn Sie

**Donner wollen, dann lassen Sie doch mal**

Wenn Sie „Volle Power“ statt  
„Laue Suppe“, wenn Sie „Megasound“  
statt „Magermix“ wollen, wenn Sie fühlen  
wollen, was Sie hören, dann rammen Sie  
microSOUND in Ihren PC.

**Upgrade: Stereoanlage im PC mit  
Hör- und Lautsprecher, CD-Player-Steuerung,  
Equalizer und Mixer oder für echtes  
Live-Feeling mit Action-Games: Mit  
Creative Sound Blaster erreichen Sie  
die bisherige Klangqualitäten.  
Mittelschicht: Sound-Boards,  
Mittelklasse: Lösungen für Video, Grafik und  
Kommunikation oder komplette  
mini-PC-Systeme, alles von mikro-  
Small-Mainframe bis zu Lösungen.**



IPSOUND PCM28 radio, die Stereoanlage im PC  
OPL4 WaveTable Sound  
Radiotuner mit RDS-Decoder  
In-HiFi-Stereo-Qualität  
Stereo-Mischpult  
Graphic Equalizer  
Roland MPU-501

# den Blitz einschlagen.





# OPERATION BODY COUNT

**Terroristen nehmen hochrangige Politiker als Geiseln. Offensichtlich haben sie auch den Spielspaß in ihrer Gewalt...**

**M**it US-Ropper Ice-T und seiner Crossover-Formation »Body Count« hat Capstones neues Werk nichts zu tun. Vielmehr müssen Sie die Spitzenpolitiker der Vereinten Nationen befreien, die von verrückten Terroristen im UN-Tower in New York festgehalten werden. Dazu arbeiten Sie sich vom Keller bis zum obersten Stockwerk vor und müssen sich mit allerlei Getier und später mit blutrünstigen Verbrechern herumschlagen. Die Größe des 3D-Fensters, in dem Sie die Gewölbe sehen, variiert je nach Rechnergeschwindigkeit und Hauptspeicher. Die Texturen für Decke und Boden schalten Sie am besten aus, falls das Tempo zu sehr in die Knie geht. Per Maus, Joystick oder Tastatur läuft man durch die rechtwinklig angelegten Gänge, immer eine von fünf Waffen im Anschlag. Mit dem Sturmgewehr, zwei MGs, einem Flammenwerfer und einem Raketenwerfer heizen Sie den Gegnern ein. In einigen Ecken findet man Munitionskisten, die den Vorrat wieder auffüllen. Verbandskästen heilen den angeschlagenen Spieler und neue Waffen liegen entweder herum oder werden gelöteten Terroristen obgenommen. Eine jederzeit zuschaltbare Automap informiert über den Verlauf der Gänge und zeigt sogar die Position der Gegner an, sobald Sie einen Wärme-Sensor gefunden haben. In jedem



Kein Grafikfehler, sondern ein langer Gang: Die Optik beleidigt das Auge.

**Bei Operation Body Count fließt literweise Blut**

Level müssen Sie eine Treppe finden, über die Sie ein Stockwerk höher klettern. An manchen Stellen helfen Geheimgänge weiter, deren Existenz auf der Karte angedeutet wird. Hin und wieder lockern kleine Extras wie angedeutete Röhren oder wuchernde Pflonzen die streng rechtwinklige

Grafik auf. Das erschwert aber nur die Übersicht und führt dazu, daß man überraschend in eine Gruppe Monster läuft. Die Terroristen sind im Büroambiente wesentlich besser zu sehen und vor allem zu hören, da sie dem Spieler englische Kommandos zurufen. Vier Musikstücke werden direkt von CD gespielt, alternativ schaltet man auf müdes FM-Gedudel um. Operation Body Count darf man im Netzwerk mit oder gegen andere Menschen spielen, auch eine Modem-Option ist enthalten. Selbst dann sind Sie nicht vor literweise Blut und markigen Todesschreien der Terroristen sicher, die das Spiel für Kinder und Jugendliche völlig ungeeignet machen. (fs)

**florian stangl**

Vielleicht sollten aufgebrachte Computerspieler die Programmierer von Capstone als Geiseln nehmen und mit einer Runde Operation Body Count folttern – wenn das nicht gegen die Genfer Konventionen verstößt. Gruselig schlechte 3D-Ballerspiele mußten wir ja schon mehrere über uns ergehen lassen, doch dieses ist der Minus-Gipfel. Die häßliche Grafik strengt das Auge unangenehm an und macht das Suchen nach nützlichen Gegenständen zur Plage – hat Capstone ein Abkommen mit den Augenärzten getroffen? Die bescheiden animierten

und wenig intelligenten Gegner hüpfen meist hilflos umher, überfallen den Spieler aber manchmal derart vehement, daß man schon im einfachsten Schwierigkeitsgrad überraschend schnell sein Leben aushaucht. Operation Body Count fehlt außerdem jegliche Innovation. Die 3D-Engine stammt noch aus Prä-Doom-Zeiten, erlaubt nur rechtwinklige Mauern und Gänge und gerät schon ins Ruckeln, wenn ein paar pixelige Texturen zugeschaltet werden. Auf dem Shareware-Sektor finden Sie bessere Produkte als diesen unsäglichsten Brutalo-Müll.



## operation body count

↓ 286   ↓ 386/486   ↓ VGA   ↓ Super VGA   ↓ Soundblaster   ↓ S-Window Pro   ↓ General Key   ↓ CD-Audio   ↓ Maus   ↓ Joystick

**Spiele-Typ** Actionspiel  
**Hersteller** Capstone  
**Ca.-Preis** DM 80,-  
**Kopierschutz** -  
**Anleitung** Englisch; mittel  
**Spieltext** Englisch; wenig  
**Bedienung** Befriedigend  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene und Profis

**Grafik** Mangelhaft  
**Sound** Ausreichend

**Freies RAM:** min. 590 KByte + 2 MByte XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 2,5 - 7 MByte  
**CD-Belugung:** ca. 33 MByte

**Besonderheiten:** Disketten-Version ohne CD-Soundtrack erhältlich. Mehrspieler-Option per Netzwerk und Modem.

**Wir empfehlen:** 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.





Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA  
DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur  
Händler-  
anfragen!

Groß Electronic  
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö. = Vorbestellung möglich - dt. = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	94,95
Acies of the Deep /dt	84,95	84,95
Acies over Europe /dt	69,95	---
Across the Rhine /dt	92,95	89,95
Aladdin /dt	62,95	---
Alone in the Dark 3 /dt	---	89,95
Armored Fist /dt	89,95	86,95
Battle Bugs /dt	69,95	69,95
Battle Isle & Data Disk /dt	73,95	---
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47,95	---
Battle Isle 2 /dt	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenary CD /dt	---	49,95
Bazooka Sue /dt	V.mö.	V.mö.
Beförger /dt	---	89,95
Blackhawk /dt	69,95	---
Bundesliga Manager Hatrick /dt	74,95	---
Bundesl. M. Hatrick Supporter /dt	49,95	---
Caanon Fodder 2 /dt	62,95	49,95
Caribbean Disaster /dt	V.mö.	---
Chinook Columbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	---	94,95
Cyberia /dt	---	92,95
Dark Forces /dt	---	V.mö.
Das Amt /dt	89,95	94,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	87,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	76,95	77,95
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death in Glory /dt	84,95	---
Der Bauwiber /dt	79,95	---
Der Clown /dt	79,95	79,95
Die Cloud - Pop! Duelle /dt	44,95	---
Descent /dt	---	V.mö.
Die Höhlenwelt-Saga /dt	---	89,95
Die Sage von Nebelorn /dt	79,95	49,95
Die Siedler /dt	---	74,95
Disaworld /dt	76,95	89,95
Doppelbliss /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	---	74,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Earnstage /dt	82,95	89,95
Estalonia /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	84,95	89,95
FIFA International Soccer /dt	---	V.mö.
Full Throttle /dt	---	---
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	---
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	---
Informo /dt	---	99,95
International Tennis Open /dt	---	81,95
King's Quest Edition 1-4 /dt	---	97,95
King's Quest 7 /dt	---	99,95
Kix & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	---	79,95
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	62,95	---
Little Big Adventure /dt	---	89,95
Loke Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	---
Magic Carpet /dt	---	69,95
Magic Carpet - Hidden Village /dt	---	V.mö.
Master of Magic /dt	89,95	89,95
HASCAR Racing /dt	74,95	84,95
NHL Hockey /dt	79,95	---
NHL Hockey 85 /dt	---	79,95
Novastorm /dt	---	82,95
Odyssey /dt	87,95	89,95
Panzer General /dt	84,95	79,95
PGA Tour Golf 486 /dt	---	94,95
Prinzel Drama de Luxe /dt	---	77,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	81,95	77,95
Puzzle Connection /dt	---	---
Privateer & Strike Commander /dt	---	89,95
Rebel Assault /dt	87,95	---
Sam & Max /dt	94,95	89,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	---

## ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	49,95
Gravis analog Joystick Pro PC	66,95
Gravis Game Pad PC	39,95
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	199,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	259,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	329,00
Sound Blaster AWE 32	---
Value Edition /dt	379,00

## So

können wir gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler  
Computersysteme

PC CD-ROM

Sm Tower /dt	V.mö.	V.mö.
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Quest Edition 1-5 /dt	---	87,95
SSN-21 Seewar /dt	79,95	91,95
Star Trek Technical Manual	---	89,95
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	---
System Shock /dt	79,95	87,95
Tie Fighter /dt	89,95	---
Tie Fighter Mission Disk /dt	29,95	---
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Unlabeled killing moon /dt	---	99,95
U.S. Navy Fighters /dt	---	89,95
Warcraft /dt	85,95	85,95
Wing Commander 1-2 /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	---	99,95
Wings of Glory /dt	---	89,95
Woodruff and the Schinoble u. dt	---	82,95
Xpatria 1 (Peter Gabriel) /dt	---	49,95
X-Wing Compilation /dt	74,95	74,95

MEGA-HITS

Bundesl. Manager Hatrick /dt	75,- PC
Legend of Kyrandia 3 /dt	79,- CD
Little Big Adventure /dt	89,- CD
Magic Carpet /dt	89,- CD
Master of Magic /dt	89,- PC + CD
Panzer General /dt	85,- PC / 79,- CD
Star Trek Techn. Manual	89,- CD
Tie Fighter Mission Disk /dt	29,- PC
Wing Commander 3 /dt	99,- CD

## Sonder-Angebote:

	Disk. CD
A-Train - Construction Set /dt	42,95
Dune 2	27,95 35,95
Elite Plus /dt	34,95 34,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95 34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95 34,95
Great Courts 2 /dt	21,95 21,95
Gunship 2000 /dt	34,95 34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95 36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95 23,95
Leisure Suit Larry 2 o 3 /dt	je 26,95
Lothar Matthäus /dt	21,95 26,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95 23,95
Platoon! Gold /dt	34,95 34,95
Police Quest 1 /dt	29,95 23,95
Police Quest 2 o 3 /dt	je 29,95
Secret of Monkey Island o. 2 /dt	je 36,95 36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 /dt	29,95 23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Taskforce 1942 /dt	34,95 34,95
Ultima Underworld	26,95
Ultima 6	25,95
Ultima 7 /dt	35,95
Wing Commander	25,95

# BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER

Was hat ein Fußball-Strategiespiel mit Nutzerhaltung zu tun? Diese »Erweiterung« zum »Bundesliga Manager Hattrick« gibt Anlaß zu philosophischen Gedanken.

**K**ühe sind friedlich wiederkäuende Wesen, deren Anblick in ländlichen Gebieten das Gemüt des Wanderers erfreut. Die meisten Bauern halten sich Kühe nicht nur aus ideellen Gründen, auch wenn die brave Halsteiner das Kraulen hinterm Ohr mit einem gutmütigen Schnauben dankt. Kühe sind zum Melken da; die sa gewonnene Milch verkauft der Kuhhalter. Die eigentliche Erzeugerin des Produkts, besagte Kuh, erhält keine Prämie, sondern lediglich freie Kost und Logis geboten. Aus einem solchen latent ausbeuterischen Verhalten leitet sich die gängige Floskel »jemanden melken« ab. Im Bereich des menschlichen Miteinanders bezeichnet man so einen Vorgang, bei dem Person A (der Melker) Person B (dem Gemalkenen) finanzielle Mittel entzieht, ohne dafür adäquate Gegenwerte zu liefern.

Käufer von PC-Spielen fühlen sich leicht gemelken. Die ersten Versionen neuer Programme sind oft mit kleinen Fehlern behaftet, die durch Reparaturprogramme, den sogenannten Updates oder Patches, behoben werden. Zum Fußball-Strategiespiel »Bundesliga Manager Hattrick« gibt es jetzt eine Zusatz-Software namens »Supporter«. Angesichts



Nicht schön, aber selten: Mit dem Editor verändern Sie alle Namen nach Lust und Laune.

der stolzen Preisempfehlung von rund 60 Mark erwartet der Kunde hier einiges – vielleicht sogar eine verbesserte Version des Spiels oder neue Szenarien, Spielmodi und grafische Delikatessen? Weit gefehlt.

In der Packung findet man lediglich drei Ausbesserungsmaßnahmen: eine Update-Diskette, mit der dem Hauptprogramm die grübsten Fehler ausgetrieben werden. Ein neues Handbuch mit vielen Tips, nachdem die ursprüngliche Anleitung von zahlreichen Kunden als zu unständlich empfunden wurde. Dritter im Bunde ist der Editor, mit dem Sie beliebig die Namen aller Teams oder Kicker ändern dürfen. Sehr hübsch, aber bei manch anderem Fußball-Strategiespiel gehört diese Option serienmäßig dazu und muß nicht erst nachgekauft werden. Mit dem Editor kann man nicht mal die individuellen Spieler-Stärkewerte ändern. Und neue Vereinswappen dürfen zwar im IBM-Format importiert werden, doch die müssen Sie mit einem anderen Grafik-Programm malen.

Zur Ehrenrettung sei angemerkt, daß der Update auch die Tippfehler bei Spielernamen korrigiert und diverse Transfers berücksichtigt. Echte Ärgernisse wie der umständliche Kopierschutz bleiben hingegen erhalten. Im neuen Handbuch bekommt man zu diesem Punkt nur Schnoddrigkeiten geboten. Wir zitieren: »Es folgt keine Rückmeldung über die Richtigkeit Ihrer Einstellung. Falls Sie sich verlickt haben, merken Sie das spätestens dann, wenn Ihre Mannschaft ohne erkennbaren Grund über einen längeren Zeitraum immer verliert ... In diesem Fall kann sich glücklich schätzen, wer regelmäßig seinen Spielstand sichert.« (hl)

## heinrich lenhardt

Wirklich ein bemerkenswertes Angebot: Nachdem 120 Mark für Bundesliga Manager Hattrick ausgegeben wurden, darf man jetzt weitere 60 Mark zur Schadenbegrenzung abdrücken. Es zeugt ja von der selbstkritischen Souveränität des Herstellers, nach rund einem halben Jahr Verbesserungen anzubieten. Ich würde mich allerdings fragen, warum ich für die 120 Mark nicht von vornherein ein gutes Handbuch, fehlerfreie Software und einen Editor haben kann...

Ich kenne die genaue Kalkulation nicht, aber 60 Mark für so einen Ausbesserungs-Pack kommen mir recht heppig vor. Der eine oder andere Kunde könnte den Eindruck gewinnen, daß sich der Hersteller am Ausbügeln der eigenen Unzulänglichkeiten nach eine goldene Nase verdienen wolle. Und soch ein Verdacht würde der ganzen Spieleindustrie nicht gerade gut tun; die Kund-

schaft ist wegen fehlerhafter Software ohnehin schon genug genervt.

Und wenn ich nach jemandem mit einem kleinen, unsachlichen Gleichnis nerven darf: Ich kaufe mir ein brandneues Auto, bei dem das Bordbuch schwer verständlich formuliert ist (vgl. Handbuch), ab und zu setzt der Motor mitten in der Fahrt aus (vgl. Bugs/Abstürze) und ein Tageskilometerzähler ist nicht serienmäßig eingebaut (vgl. Editor). »Kein Problem!«, meint der Autohändler bei meiner Reklamation, »bezahlen Sie uns zusätzlich nochmal die Hälfte des Kaufpreises und wir reparieren dafür den Motor, geben Ihnen ein besseres Bordbuch und bauen den Kilometerzähler ein!«.

Meine Empfehlung: Auf dieses überbeuerte Paket verzichten und als registrierter Kunde lieber bei Software 2000 direkt nach dem Update fragen.

### bundesliga manager hattrick supporter

286/486  
 386/486  
 486  
 586/486  
 686/486  
 786/486  
 886/486  
 986/486  
 1086/486  
 1186/486  
 1286/486  
 1386/486  
 1486/486  
 1586/486  
 1686/486  
 1786/486  
 1886/486  
 1986/486  
 2086/486  
 2186/486  
 2286/486  
 2386/486  
 2486/486  
 2586/486  
 2686/486  
 2786/486  
 2886/486  
 2986/486  
 3086/486  
 3186/486  
 3286/486  
 3386/486  
 3486/486  
 3586/486  
 3686/486  
 3786/486  
 3886/486  
 3986/486  
 4086/486  
 4186/486  
 4286/486  
 4386/486  
 4486/486  
 4586/486  
 4686/486  
 4786/486  
 4886/486  
 4986/486  
 5086/486  
 5186/486  
 5286/486  
 5386/486  
 5486/486  
 5586/486  
 5686/486  
 5786/486  
 5886/486  
 5986/486  
 6086/486  
 6186/486  
 6286/486  
 6386/486  
 6486/486  
 6586/486  
 6686/486  
 6786/486  
 6886/486  
 6986/486  
 7086/486  
 7186/486  
 7286/486  
 7386/486  
 7486/486  
 7586/486  
 7686/486  
 7786/486  
 7886/486  
 7986/486  
 8086/486  
 8186/486  
 8286/486  
 8386/486  
 8486/486  
 8586/486  
 8686/486  
 8786/486  
 8886/486  
 8986/486  
 9086/486  
 9186/486  
 9286/486  
 9386/486  
 9486/486  
 9586/486  
 9686/486  
 9786/486  
 9886/486  
 9986/486  
 10086/486

**Spieler-Ty**  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Knipierschutz

**Anleitung**  
Spieltext  
Anspruch

**Bedienung**  
Grafik  
Sound

**Erweiterung**  
Software 2000  
DM 60,-  
nach wie vor beim  
Hauptprogramm;  
höchst nervig

**Freies RAM:** 4 MB  
Festplattenplatz: ca. 3 MB (inkl. Hauptprogramm)

**Besonderheiten:** Enthält Update, Editor und neues Handbuch. Das separate Hauptprogramm »Bundesliga Manager Hattrick« ist unbedingt erforderlich.

**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MB RAM und Maus.

**ohne Werbung**



# TIE-FIGHTER MISSION DISK 1 DEFENDER OF THE EMPIRE

Nach immer regt sich Widerstand gegen den neuen Imperator Palpatine und seine tapferen Piloten. Möge die dunkle Seite der Macht mit Ihnen sein...

Auch wenn Ihnen der Imperator am Ende der siebten »TIE-Fighter«-Mission einen dicken Orden überreichen ließ – Admiral Zaarin hat noch nicht aufgegeben. Der widerliche Rebellen-Sympathisant versucht vielmehr, die Technologie des neuen TIE-Fighters »Defender« zu seinem Vorteil zu benutzen und die gleichgerichteten Bemühungen des Imperiums zu untergraben. Außerdem bedroht er die Fertigungsstätten des bisher besten imperialen Fighters, des »TIE-Advanced«, Vize-Admiral Thrawn wird ausgeschiedet, den Verräter endgültig zu vernichten. An seiner Seite kämpfen Sie, der Held der ersten sieben Schlachten.

»Defender of the Empire« ist kein eigenständiges Programm, sondern ein Anhängsel für TIE-Fighter, dessen Besitz Voraussetzung zum Spielen der neuen Missionen ist. Nach der Installation darf man sich eine von zwei neuen Schlachten aussuchen. Die dritte wird erst zugänglich, wenn die beiden anderen erfolgreich erfüllt wurden. Jede Schlacht besteht aus sechs Einzelmmissionen, so daß es die Mission Disk zusammen mit vier Trainingsmissionen auf 22 zusätzliche Einsätze bringt.

In den ersten beiden Szenarien fliegt man den TIE-Defender, was Fans des Originalprogramms freuen wird: Kaum stand dort der Superjäger als Prototyp zur Verfügung, war



Einige zusätzliche, kurze Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf



Neues Cockpit für ein neues Schiff: Das Missile Boat im Kampf mit einem Y-Wing.

auch schon das Spiel vorbei. In der dritten Schlacht wird dann abermals umgesattelt: Die neueste Errungenschaft des Imperiums heißt schlicht »Missile Boat« (Raketenschiff), stellt aber an Feuerkraft alles bisher dagewesene in den Schatten. Ansonsten sind einige weitere Grafikobjekte dazugekommen, z.B. eine riesengroße Weltraum-Fabrikationsanlage oder ein sogenannter »T-Wing« der Rebellen.

Defender of the Empire sieht aus wie TIE-Fighter und spielt sich auch so: Nach der gewohnten, detaillierten Missionsbeschreibung geht's ab in den Kampf, den man sich mit drei Schwierigkeitsstufen und sonstigen Optionen beliebig konfigurieren kann. Auch das System von Primary-, Secondary- und Bonus-Goals wurde beibehalten. Der Schwierigkeitsgrad liegt insgesamt etwas über dem des Hauptprogramms, aber das ist auch gut so: Sie wollen die neuen Missionen doch nicht gleich am ersten Tag durchspielen, oder? (la)

Jörg Langer

Revolutionäres wird bei Defender of the Empire nicht geboten: 18 Kampf- und vier Trainingsmissionen sowie ein neues Schiff zum Fliegen. Aber auch wenn es keine technischen Verbesserungen im Vergleich zum Hauptprogramm gibt, lohnt sich der Kauf für Fans – schließlich ist TIE-Fighter in der Zwischenzeit nicht schlechter geworden.

Nachdem mittlerweile Wing Commander 3 erschienen ist,

macht die Grafik von Defender allerdings nicht mehr den frischen Eindruck. Man fragt sich auch, weshalb nicht wie beim erwähnten Konkurrenten wichtige Daten (z.B. Entfernung zum Gegner) in die Valibilderdarstellung eingeblendet werden. Dem Glaubensstreit zwischen »Action-Wing-Commander« und »Simulation-TIE-Fighter« möchte ich mich nicht anschließen: Mir gefallen beide Spielsysteme!

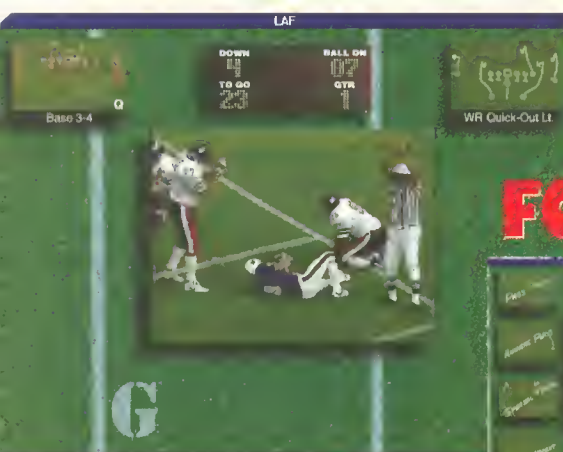


## defender of the empire

→ 286 / 386 / 486 VCA → Super VCA → Soundblaster → 5 Blaster Pro → General MIDI → CD Audio → Maus → Joystick

<b>Spieltyp</b>	Action-Erweiterung	<b>Freies RAM:</b> min. 572 KByte + 2 MByte EMS
<b>Hersteller</b>	LucasArts	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 17 MByte (inkl. Hauptprogramm)
<b>Ca.-Preis</b>	DM 60,-	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Kopierschutz</b>	Ertüchtigte Handbuchabfrage	Mission-Disk: nur in Verbindung mit TIE-Fighter spielbar.
<b>Anleitung</b>	Englisch; ausreichend	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VCA.
<b>Spieltext</b>	Englisch; deutsche Version in Vorbereitung	
<b>Anspruch</b>	Für Fortgeschrittene und Profis	
<b>Bedienung</b>	Gut	
<b>Grafik</b>	Gut	
<b>Sound</b>	Gut	





Die Spielzüge werden als hübsche Videos gezeigt, auf die Sie aber keinen direkten Einfluß haben

# LIVE ACTION FOOTBALL



Hier fällen Sie Ihre Entscheidungen. Ob der gewählte Spielzug auch Erfolg hat, ist allerdings ein bißchen Glückssache.

**Häng den Schultherschaner an die Wand: Als Coach bestimmen Sie lediglich die Spielzüge. Dafür wird das Gerede Ihrer Schützlinge mit leckeren Videoclips gezeigt.**

**D**er Saison-Höhepunkt für Fans des American Football war 1995 nicht sonderlich spannend. Steve Young warf locker ein paar Zuckerpäckchen als wär's ein laues Training, da hatten seine San Francisco 49ers auch schon die San Diego Chargers weggeputzt. Die Football-verrückten Amerikaner versammeln sich bei diesen Endspielen so zahlreich vor den Fernsehschirmen, daß für Werbespots Rekordsummen gezahlt werden. 1 Million Dollar für 30 Sekunden – bei solchen Dimensionen fängt selbst der RTL-Thoma nervös zu zucken an.

Während Dynamix, Microprose & Co. bereits Updates Ihrer Football-Simulationen veröffentlichen, ging Accolade einen ganz neuen Weg. Ähnlich den Fußball-Strategiespielen fällt

man bei »Live Action Football« nur die taktischen Trainerentscheidungen. Der Spielzug wird dann basierend auf Ihren Anweisungen automatisch ausgeführt. Während Programme aus dem Fußball-Bereich solche Szenen gerne mit Krümelanimationen darstellen, die anscheinend als Anschlag auf die Ästhetik gedacht sind, bietet Accolade schicke Videoclips. Zu diesem Zweck wurden alle nur denkbaren Spielzüge und Varianten mit zwei »echten« Football-Mannschaften nachgestellt, gefilmt und schließlich digitalisiert.

Leider haben Sie weder Zugriff auf detaillierte Spielerstatistiken noch Einfluß auf den Teamkader. Es gibt weder Ligamodus, Spielerhandel noch Vertragsverhandlungen; hier wird einfach nur ein Freundschaftsspiel ausgetragen. Die strategischen Entscheidungen sind bei American Football zwar recht wichtig, doch mutet die Wahl zwischen Paß und Running Play fast schon zur Lotterie. Die Spieldauer läßt sich ebenso einstellen wie die Wahl des Gegners (Mensch oder Computer). (hl)

## heinrich lenhardt

Wenn Videos mit digitalisierten Football-Recken über den Windows-Desktop huschen, sieht das natürlich beeindruckender aus als die Strichmännchen-Beleidigung vom letzten Sawies-Manager. Aber die aufwendige Optik ist nur Augenwischerei; spielerisch läßt sich bei Live Action Football kaum etwas ausrichten. Sofern Sie keine groben taktischen Fehler machen, bleibt die Wahl zwischen mehreren sinnvollen Spielzügen ein fröhliches Raten – Abteilung »alles ist vorbestimmt«. Was

genau warum zum Erfolg führt oder nicht, bleibt mir weitestgehend unklar. Und da es außer der Spielzug-Wahl keinerlei Entscheidungen zu fällen gibt, herrscht bald strenge Langeweile im weiten Rund des Stadions. Ein paar Football-Narrische könnten ihren Spaß an der hübschen Aufmachung haben. Doch wenn man bestimmte Videos oft genug gesehen hat, läßt auch hier der Reiz des Neuen nach. Schöner Schein genügt nicht mehr Interaktion bräuchte man schon.



## live action football

<p>284 386/486 VGA Super VGA Soundmaster 3.5" Hard Disk General MCI CD Audio Mouse Joystick</p>	<p><b>Spiel-Typ</b> Strategiespiel <b>Hersteller</b> Accolade <b>Ca.-Preis</b> DM 100,- <b>Kopierschutz</b> — <b>Anleitung</b> Englisch; befriedigend <b>Spieltext</b> Englisch; viele Fada- quidricke (auch Sprechungsabge)</p>	<p><b>Freies RAM:</b> 8 MByte <b>Fastplattenplatz:</b> ca. 5 MByte <b>Besonderheiten:</b> Windows 3.1 erforderlich. <b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA, Mouse und Windows 3.1.</p>
<p><b>Bedienung</b> Gut <b>Anspruch</b> Für Einsteiger mit Foot- ball-Regelkenntnissen <b>Grafik</b> Gut <b>Sound</b> Befriedigend</p>		





# STONE RACERS

**Der Trogladyt wird' niemals müd': Auch wer gerade erst den aufrechten Gang erlernt hat, kann vortrefflich aufs Gaspedal drücken (wie uns tagtäglich die fröhlichen Linksaußen-Drängler auf deutschen Autobahnen beweisen).**

**D**a geht man mal etwas langsamer in die Kurve und schaut eine Keule auf den Hinterkopf. Alltägliche Verkehrsszene in einer deutschen Großstadt? Kampf um den letzten freien Parkplatz vor dem DMV-Headquarter? Nein, es ist alles nur ein Spiel, das uns in eine Ära entführt, als der Höhlenmensch im ungewaschenen Lendenschurz die Erde regierte – so viel zum Thema »gute alte Zeit«. Bei

»Stone Racers« sind tatsächlich Vehikel unterwegs, die noch älter sind als der Fiesta von Jörg Langer. Sechs Steinzeit-Pärchen liefern sich Rallyes auf acht verschiedenen Strecken. Zur Komplettierung des Teilnehmerfeldes treten auch noch zwei lahme Dinosaurier an, die nicht rechtzeitig ausgestarben sind und behäbig durch die Kurven puffen wie zwei Lasten beim Überholen. Anlaß der prähistorischen Bleifußball



Happlo, eine Straßensperre? Da fahren wir einfach durch...



...und kürzen somit elegant den Weg ab!



Happlo Das Hauptfeld macht einen kühnen Sprung über die Brücke. Wer ins Wasser fährt, verliert jede Menge Zeit.



Nach dem Eisstrecken-Rennen: Nur Platz 5, aber das reicht für die Qualifikation.

ist eine verführerische Siegpromie: Höhlen-Playboy Mills Rackafella spendiert dem Rennteam, das in der Gesamtwertung die meisten Punkte hat, ein Traumtatarad.

Bevor Sie sich ins Geschehen stürzen, wählen Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden, die Anzahl der Runden, das Ausmaß der Computergegnern-Garstigkeit und schließlich Ihr Rennteam. Die sechs menschlichen Teilnehmer-Pärchen haben unterschiedliche Werte in den vier Kategorien »Beschleunigung«, »Höchstgeschwindigkeit«, »Robust-

heit« und »Angriffsstärke«. Damit wird rasch klar, daß vorausschauendes Fahren nicht das einzige Mittel ist, das zum Sieg führt. Fröhlich verteilt man Hiebe, um die Energie der Konkurrenten zu mindern. Andersrum nagen Kallisianen mit Hindernissen und eingesteckte Schläge an der Leistung unseres Dinamators: Mit zunehmender Bröckeligkeit sinkt das Tempo; schlimmstenfalls kommt es zum Totalschaden. Dann können Sie die Rallye nur durch Einsatz eines der drei »Continues« fortsetzen; selbige sind auch nötig, wenn man als Letzter ein Ren-



## im wettbewerb

Dichtes Gedränge im oberen Wertungsmittelfeld: Im Vergleich zum Konkurrenten Wacky Wheels bietet Stone Racers die hübschere Grafik, aber weniger Extras. Da wird die Kaufentscheidung zur Geschmackssache. Nicht zu unterschätzen auch U.S. Galds Power Drive, das auf 3D-Grafik verzichtet, doch mit Spielwitz nicht geizt. König der Actionrennsimulation bleibt Damarks spritziges F1. Wer es nicht leichtgewichtig mag, sondern eine anspruchsvolle Fahrsimulation sucht, wird bei NASCAR Racing fündig. Komplexität und High-End-Grafik zeichnen den Software-Balladen von Papyrus aus.

NASCAR Racing	88
F1	74
<b>STONE RACERS</b>	<b>70</b>
Wacky Wheels	68
Power Drive	67





Sie betrachten das Rennen aus einer von drei Kameraperspektiven. Je weiter weg der Betrachter, desto besser die Übersicht.



Läßt Keulen sprechen: Wer die Konkurrenten schrottreif haut, erhält Bonuspunkte.

nen beendet. Nach dem Verbraten aller Continue-Versuche scheiden Sie aus – um zu gewinnen, muß man bis zum Ende der achten Strecke durchhalten und nebenbei die meisten Plazierungspunkte auf seinem Kanta gesammelt haben. Der Spielstand läßt sich zwischen den Rennen leider nicht speichern.

Die Steuerung ist betant einfach: Gas geben, nach links und rechts steuern, zuhauen. Für jede absolvierte Runde landet automatisch ein Nitra-Extra auf Ihrem Kanta. Durch dessen Aktivierung erreicht das Gefährt kurzzeitig ein abartiges Tempa. Taktisch klug eingesetzt läßt sich mit Nitras das Teilnehmerfeld schnell von hinten aufräumen. Das einzige andere Extra sind leckere Fleischkeulen, die bevorzugt im Bereich kurz nach der Ziellinie in einer Nische gestapelt sind. Nimmt man die Appetithappen durch einen wahlhasierten Schlenker mit, wird Matarenergie aufgefrischt: Das Totalschaden-Risiko sinkt und unser Flitzer erreicht wieder Höchstgeschwindigkeit. Als grafische Finesse dürfen Sie jederzeit die Betrachterspektive bestimmen. Prinzipiell blickt man von einem Punkt hinter dem eigenen Wagen auf die Piste. Alternativ zur Nohansicht wählt man einen Blickpunkt aus größerer Entfernung. Die Sprites sehen dann mickriger aus, aber die Streckenübersicht ist viel besser.

Stone Racers bietet neben der Sala-Meisterschaft einen Zwei-Spieler-Modus. Ähnlich wie bei »Wacky Wheels« wird der Bildschirm in der Mitte geteilt; oben sieht Fahrer A die Piste

aus seiner Sicht, während unten Fahrer B seine Kreise zieht. Extravaganzen wie einen Netzwerkmodus gibt es aber nicht. Dafür sind die acht Strecken bei jedem der vier Schwierigkeitsgrade anders gestaltet. Geht es z.B. im einfachsten Level nach recht beschaulich über Rundkurse, bietet die Einstellung »beinhart« wesentlich längere Kurvenungetüme, in denen es zudem ein paar Abkürzungen zu entdecken gibt. (hl)

## heinrich lenhardt

Steinzeit-Autos rappeln über acht Pisten; wenn alles versagt, baxt man die Konkurrenten aus dem Sportsitz. Eine witzige Idee, die technisch ansprechend umgesetzt wurde. Während fast jedes 3D-Spiel Ihnen heutzutage das Gefühl gibt, einen zu lahmen Rechner zu besitzen, zieht die Steinzeit-Rallye richtig flatt durch. Bei aller Liebe zur einfachen Steuerung – ein bißchen mehr Abwechslung hätte Stone Racers gut getan. Dem Zwei-Spieler-Modus mangelt's an speziellen Kursen. Hier klappt Sie nur die Standard-Pisten ab, während Konkurrenten wie Whacky Wheels auf-

regendere Action-Duelle ermöglichen.

Sala-Spieler werden durch die sechs verschiedenen Rennstrecken sowie die vier Schwierigkeitsgrade mit individuellem Pistendesign ganz nett unterhalten. Der einstellbare Blickwinkel ist eine feine Sache – wie kann man auf der einen Seite so gute Ideen produzieren und dann eine Speicher-Funktion vergessen? Ein flattes, gut spielbares Action-Rennspielchen für zwischendurch. In punkto Design nicht 100 Prozent perfekt, aber unterm Strich springt ein ordentlicher Unterhaltungswert raus.



Zwei Spieler im Simultan-Duell sich farbigen mächtig schnell



## stone racers [bc racers]

↓ 285 286/486 VCA  
↓ Super VCA  
↓ Soundblaster  
↓ S'Blaster Pro  
↓ General MIDI  
↓ CD Audio  
↓ Maus  
↓ Joystick

Spieler-Typ Action-Rennspiel

Hersteller Core Design

Co.-Preis DM 90,-

Kopierschutz –

Anleitung Deutsch; befriedigend

Spieltext Deutsch; gut

Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bedienung Befriedigend

Grafik Gut

Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten:

Acht verschiedene Strecken in je-

weils vier Varianten. Zwei Spieler

können gleichzeitig antreten.

Wir empfehlen: 486er

(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM

und Joystick.

# 5TH FLEET

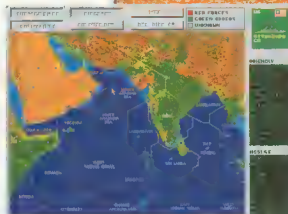
**Der Kalte Krieg beendet? Die Sowjetunion zerfallen? Kein Problem für diese Seekriegssimulation, die kurzerhand Indern und Russen das alte Feindbild überstülpt.**

Die amerikanische Firma Avalon Hill ist wohl jedem Brettspiel-Fan ein Begriff, der sich für Konflikt-Simulationen interessiert. Die teils hochkomplexen Spiele der Firma kränken allerdings oft am zu großen logistischen Aufwand: Spielsteine-Inflation, Regeln-Overkill und Würfelargen machen Normalsterblichen arg zu schaffen. Seit einiger Zeit bietet Avalon Hill aber auch Computerspiele an, bei denen es sich um Umsetzungen von Brettvarianten oder speziell für den Computer entwickelten Programmen handelt.

Wie der Name schon leise andeutet, versuchen Sie sich bei der Adaption »5th Fleet« als Flottenkommandeur. In zehn Szenarien müssen Sie innerhalb einer festgesetzten Rundenanzahl mehr Siegpunkte scheffeln als Ihr Gegenüber. Haben Sie keinen menschlichen Gegner zur Hand (per E-Mail oder am selben Rechner), hilft der Computer mit drei Schwierigkeitsgraden aus. Allerdings gebärdet sich der elektronische Widersacher bei zwei der Szenarien sehr speicherhungrig: Statt 590 KByte benötigt er dann satte 610 KByte freien Basisspeicher. Im Gegensatz zu anderen Seekriegsprogrammen zeigt 5th Fleet das Geschehen in typischer Brettspiel-Manier: Sechseck-Felder, Flotten-Icans und kaum schmückendes Drumherum. Jeder Spielzug besteht aus drei Zügen, die ihrerseits in drei Phasen unter-



Auf der taktischen Karte werden Einheiten bewegt und Angriffe durchgeführt



Die strategische Karte zeigt alle 22 Zonen

teilt sind, nämlich Steuerung von Flugzeugen, Ober- sowie Unterwasserschiffen. Um eine Einheit zu bewegen, klickt man sie an und gibt ihr bei gedrückter Maustaste ein Zielfeld vor. Wenn mehrere Truppen im selben Feld stehen, muß man erst auf umständliche Weise zur gesuchten Einheit gelangen. Parallel dazu hilft ein Knopf, mit dem nacheinander die verschiedenen Schiffe angesprochen werden. Bei Kämpfen wählen Sie für jedes beteiligte Schiff bzw. Flugzeug in einem Textfenster aus, welche Waffen es auf welche Ziele abfeuern soll. Flugeinsätze gibt es sowohl auf der taktischen, als auch auf der strategischen Karte, außerdem läßt sich die Formation von Flotten verändern. In längeren Szenarios wird auch der Faktor »Nachschub« wichtig. (la)

## jörg langer

Wer eines der »Fleets«-Brettspiele kennt, wird über den relativen Komfort der vorliegenden Adaption vermutlich beglückt sein. Den typischen Computerspieler (mich eingeschlossen) schreckt das Programm aber mit seiner nicht-intuitiven Bedienung, dem zähen Rundenablauf und den kaum tolerierbaren Zugzeiten des Computergegners ab. Die Unterteilung jedes Zugs in drei Phasen (von denen zwei nochmals »halbiert« sind) macht die Befehlsabgabe zerfahren – für mich besteht zwei-

schen einem U-Boot und einem Schlachtschiff kein prinzipieller Unterschied, weshalb also muß ich sie in verschiedenen Zugphasen bewegen? Andere Programme lassen das besser. Technisch kann 5th Fleet nicht überzeugen; sei es die durchschnittliche Grafik, der zähe Sound oder das halbrige Scrolling. Inhaltlich stört der verzweifelte Versuch, alte Feindbilder wieder aufleben zu lassen: In den Szenariobeschreibungen sind grundsätzlich die bösen »Raten« die Aggressoren.

### 5th fleet

206 384/486 VGA Super VGA SoundMaster 5.0 10.0 10.0 10.0 10.0 10.0

<b>Spiele-Typ</b>	Strategiespiel	<b>Freies RAM:</b> min. 610 KByte + 3 MByte XMS
<b>Hersteller</b>	Avalon Hill	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 11 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 120,-	<b>Besonderheiten:</b> E-Mail-Modus, Formation von Flotten änderbar.
<b>Kopierschutz</b>	Nervige Handbuchabfrage	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.
<b>Anleitung</b>	Englisch; befriedigend	
<b>Spieltext</b>	Englisch; wenig	
<b>Bedienung</b>	Ausreichend	
<b>Anspruch</b>	Für Profis	
<b>Grafik</b>	Ausreichend	
<b>Sound</b>	Mangelhaft	

47

# Rise of the Triad

von APOGEE!

**Endlich lieferbar! Noch besser als erwartet!**

Testen Sie die Shareware (auf CD-ROM) nur 9,95 DM - CDR2050

**R.o.t. Triad auf CD-ROM**

**Best-Nr: CDR2051**

KOMPLETTE Reg. Vollversion

**79,95**

Sie sind ein Mitglied von HUNT, der Top-Secret Einsatztruppe der Vereinten Nationen. Ihrer Truppe werden nur die gefährlichsten Aufgaben anvertraut. In ihrer Truppe gibt es keine Schwächlinge.

Bei einer Routineüberwachung auf dem San Nicolas Island im Pazifik tauchen plötzlich feindliche Truppen aus dem Nichts auf.

Ihr Boot explodiert in der Ferne und über Funk hören Sie, daß eine feindliche Macht dabei ist, Los Angeles zu zerstören.

Ein entfloherer Häft-

ling berichtet Ihnen, daß Sprengstoffexperten der Oscuro Sekte sich daran gemacht haben, Millionen Unschuldiger zu töten, um ihrem Sektenführer El Oscuro ein Opfer zu bringen.

Sie müäaaen die Oscuroidea atoppen, sonst wird die Menschheit dem Untergang geweiht sein.

Lassen Sie keine Minute ungenutzt verstreichen und handeln Sie sofort!

Diesea neue 3D-APOGEE-Game bietet u.a.:  
- 10 digitalisierte Gegner mit krimineller Intelligenz!

- tolles Parallaxen-Scrolling, Nebel, verschiedene Lichtquellen!
- 32 riesengroße Levels mit den wildesten Features!
- 30 wahnsinnige Kampfevel für bis zu 11 Spieler im Netz!
- 10 verschiedene Waffen!
- 2 Spieler-Modus über Modem oder Kabel!
- Geheimne Areas, schwierige Puzzles!
- Coole, digitalisierte Explosionen!
- Support für SoundBlaster, Gravis Ultrasound
- 16 MB geballte Action!!!!!!!
- und natürlich noch vieles mehr! - Lieferbar nur auf CD!

**CDV**  
Software GmbH

Fragen an Ihren Händler

Tel 0721-97224-0 / Fax 0721-97224-24  
Postfach 2749 / 76014 Karlsruhe



# FLIGHT COMMANDER 2

Ritter der Lüfte einmal anders: Anstatt mit Flightstick und 3D-Grafik werden die Duelle über den Wolken hier rein taktisch abgewickelt.

**A**us der Avalon-Hill-Computerspielserie stammt »Flight Commander 2«, das sich mit taktischen Luftsätzen in vier Epochen beschäftigt. Anders als bei Flugsimulationen steuern Sie gleich ganze Geschwader mit bis zu 16 Maschinen. Jedes Flugzeug hat eine Ausrichtung und eine bestimmte Geschwindigkeit. Durch Bewegen des am Bildschirm zu sehenden Steuerknüppels läßt sich nun die Flugbahn ändern, die Geschwindigkeit wird über den daneben befindlichen Schubregler bestimmt. Zum Beschleunigen brauchen aber auch moderne Jets eine ganze Weile, wodurch sie erst in der jeweils darauffolgenden Runde in den Genuß des Geschwindigkeitzuwachses kommen. Ohne Kursänderung fliegt ein Flugzeug einfach geradeaus weiter, so daß man gar nicht jede Runde neue Bewegungsbeefehle geben muß. Zudem können einzelne Flugzeuge vom Computer gesteuert werden. Da das Programm für das aktivierte Flugzeug ständig die zu erwartende Flugbahn einblendet, kann man problemlos mit dem Steuerknüppel herumprobieren, bis einem der re-



Wer's mag: Bodenangriffe gegen (fast) wehrlose Infanterie im »Desert Storm«-Szenario

Im Lauf einer Kampagne dünnt sich der Piloten-Vorrat merklich aus

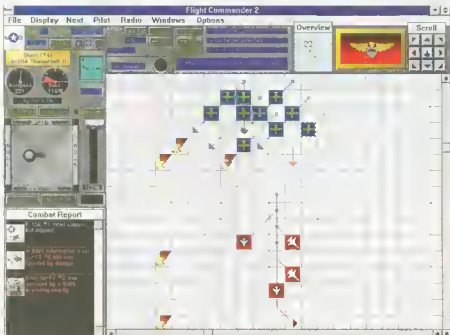
sultierende Pfad behagt. Mit verschiedenen Flughöhen müssen Sie sich anfänglich nicht herumplagen – Einsteiger bleiben von der dritten Dimension erst mal verschont. Wer dann die grundsätzliche Steuerung gemeistert hat, kann sich das Fliegerleben gezielt schwieriger machen: Die »Battle Options« erlauben das Zuschalten diverser Realitätsstufen, wie z.B. Strömungsabriss, Aufspüren des Gegners und Einteilung eines Zugs in »privilegierte« und normale Phasen. Zu Beginn eines Einsatzes lesen Sie die Missionsbeschreibung durch und bewaffnen dann ihre Maschinen, was durch Gewicht, vorhandene Aufhängungen und Waffenvorräte limitiert wird. Die Waffensysteme teilen sich in Luft-Luft-, Luft-Boden-Waffen sowie Kanonen ein. Außerdem können nach EMS-Systeme, Zusatz tanks, Nachsichtgeräte und »Smart-Bomb«-Zusätze zur Verfügung stehen. Wenn Sie die Ausrüstung eines Piloten ohne Änderungen auch einem anderen anordnen wollen, genügt eine simple Mausbewegung.



## im wettbewerb

Auch beim Impressions-Spiel Air Force Commander rücken Sie dem Luftkrieg strategisch zu Leibe. Eine interessante, aber enttäuschend ausgeführte Kombination aus Taktik und 3D-Flugaction bietet hingegen Harrier Assault. 5th Fleet ist eine Brettspielumsetzung, die als Computerprogramm keine sanderlich glückliche Figur macht. Panzer General nimmt sich des Zweiten Weltkriegs an, wobei sowohl einfache Bedienung wie auch taktischer Tiefgang herausragen.

Panzer General	81
FLIGHT COMMANDER	71
Air Force Commander	60
Harrier Assault	53
5th Fleet	43



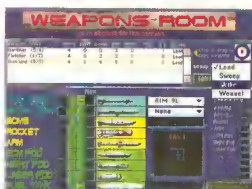
Massen-Luftkampf zwischen »Blau« und »Rot« in der Grafikauflösung 800 x 600



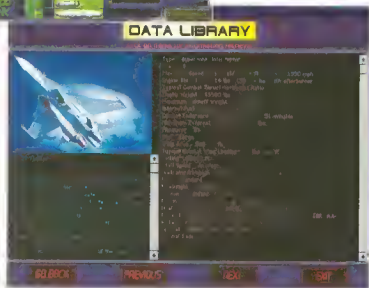
Ebenso können Sie die im späteren Einsatz erteilten Befehle einfach aufs nächste Flugzeug kopieren.

Die verschiedenen Piloten des Geschwaders lassen sich vier Gruppen zuteilen. Diese Wahl beeinflusst, wo sie dann im eigentlichen Spiel ungefähr auftauchen: Die mit Bomben ausgestatteten Maschinen sollten das Szenario besser nicht direkt neben einer feindlichen Jägerstaffel beginnen. Der Waffeneinsatz ist (zumindest im Basis-Spiel) denkbar einfach: Sobald ein feindliches Ziel beschossen werden kann, meldet sich das entsprechende Waffensystem per Piepton und mit heftigem Blinken. Sie können natürlich auch ein anderes gütiges Ziel anwählen, bevor Sie per Feuerknopf die Beladung Ihrer Maschine verringern. Ob eine hastige abgefeuerte Rakete dann auch wirklich trifft, hängt allerdings von vielen Faktoren ab, u.a. Entfernung, Schußwinkel und etwaige Ausweichmanöver des Ziels. Kanonen lassen sich sowohl für Dogfights, als auch zur Bekämpfung von stationären Bodenzielen verwenden. »Stationär« ist dabei nach letzter Zählung alles, was nicht fliegt: Ein Panzer wirkt im Vergleich zu einem mehrere hundert Stundenkilometer schnellen Jet halt nicht gerade flink.

Der Spieler hat die Wahl zwischen einzelnen Schlachten, fünf Kampagnen und einem Szenario-Generator. Bei den Kampagnen (Korea, Falkland, Wüstensturm sowie zwei fiktive Szenarien) müssen Sie eine festgelegte Anzahl von Einsätzen fliegen, wozu Ihnen anfänglich 15 Piloten und ebenso viele Flugzeuge zur Verfügung stehen. Die Piloten können ermüden, abgeschossen werden und als Gefangene enden, was unsere Team-Auswahlmöglichkeiten für die nächste Mission natürlich einschränkt. Außerdem stehen Piloten in einigen Kampagnen nur für jeden zweiten Einsatz zur Verfügung. Dadurch



Wenig Bewaffnungsvarianten für die Sea Harrier im Falkland-Szenario



Die Datenbank weiß zu allem und jedem genaue Daten zu berichten

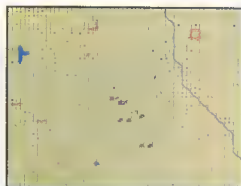
## jörg langer

Alle Achtung: Flight Commander 2 schafft es mit eingestreuten Funksprüchen, einfacher Bedienung und den »realistischen« Flugbahnen tatsächlich, Fluggefühl zu vermitteln – für ein rundenbasiertes Taktikprogramm eine reife Leistung. Mir gefällt vor allem das Zuschalten der Realitätslevel – als alter, zweidimensional denkender Strategiestrategieplayer lasse ich peinlicherweise die Höhenstufen am liebsten ausgeschaltet... Die Kampagnen heben mit ihren limitierten Raketenvarianten und den verschiede-

gutes Stückchen nach oben. Schade, daß es nur fünf van ihnen gibt. Allerdings enttäuscht die bestenfalls zweckmäßige Grafik trotz der vier Zaamstufen. Langfristig hält sich die Abwechslung etwas in Grenzen: Distanzduelle, Dogfights und Zielflüge – mehr wird im Prinzip nicht geboten. Flight Commander 2 läßt sich am besten als gelungenes Nischen-Produkt beschreiben, das für viele Strategiefans eine Bereicherung darstellt, »Durchschnittsspieler« und »3D-Piloten« jedoch kalt lassen dürfte.

endete im Test die letzte Teilmission einer Kampagne als »totale Niederlage«, weil schlicht und ergreifend kein einziger einsatzfähiger Pilot mehr zur Verfügung stand. Für besonders viele Abschnitte werden die Fliegerasse befördert, was ihre vier Talentwerte verbessert.

Als Gegner steht Ihnen der Computer in drei Schwierigkeitsgraden oder ein menschlicher Partner zur Verfügung. Letzterer spielt entweder am gleichen PC (was aufgrund von Kampfberichten tatsächlich funktioniert), oder per Datei-Austausch (»E-Mail«). Der Szenariogenerator erlaubt das Erstellen von 16 verschiedenen Missionstypen, in denen beliebige Flugzeuge herumswirren. Insgesamt sind 120 Maschinen sowie zahlreiche Raketen- und Bodenziele enthalten. Eine Datenbank zeigt jederzeit die Werte einzelner Jets oder Projektilen an.



In der höchsten von vier Zaamstufen sind die einzelnen Flugzeuge kaum nach zu erkennen



## flight commander 2

170k  
386/486  
VGA

Super VGA  
Soundblaster

1.5 Glaster Pro  
General MIDI

CD Audio  
Maus

Joystick

**Spieltyp**  
Strategisches  
**Hersteller**  
Avalon Hill  
**Ca.-Preis**  
DM 120,-  
**Kopierschutz**  
Nervige Handbuchabfrage

**Anleitung**  
Englisch; sehr gut  
**Spieltext**  
Englisch; mittelschwer  
**Anspruch**  
Für Fortgeschrittene und Profis  
**Bedienung**  
Gut  
**Grafik**  
Ausreichend  
**Sound**  
Befriedigend

**Freies RAM:** min. 400 KByte  
+ 2 MByte XMS  
Festplattenplatz: ca. 10 MByte  
**Besonderheiten:**  
E-Mail-Modus, Szenario-Generator, Datenbank.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA, Windows 3.1 erforderlich.





# FLASH TRAFFIC

**Blitznachricht: Ein Verrückter hat eine Atombombe gebostelt und bedroht damit in MPEG-Qualität Ihren Pensionanspruch beim FBI.**

Langsam schleichen dunkle, massige Gestalten durch einen feuchtmorigen, unheimlichen Gang. Flackerndes Neonlicht läßt ihre Schatten über Dreck, Schrott und Schmutz tanzen. Der Atem stockt, es rinnt der Schweiß. Da! Eine Weggabelung! Eine weiße, unbormherzig grelle Schrift erscheint: »Wahin sollen wir gehen? 1. Nach links, 2. Nach rechts, 3. Egal«. Zitternd stülpt sich der Finger des Spielers über die Taste »1«, wonach eine ohrenbetäubende Detonation wieder einmal Feuer, Tod und Ungemach über die bedauernswerten Video-Helden bringt. Derartig spannende Fehlentscheidungen gibt es nur im jungen Medium des interaktiven Filmes. Mit bangem Blick kämpfern PC-Spieler um die richtige Antwort, bibbernd und hof-



Mit Colonel Kim ist nicht zu spaßen...

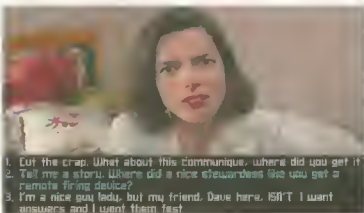


Heinbachel, this "stole hero" crap has gone far enough. I answers NOW! re making me crazy. Heinbachel. You don't want to deal with when I get crazy.

3. Your bomb is loose in my city. Heinbachel. Where the hell is it??

**Bedrohen Sie radioaktiv verseuchte Atom-Attentäter durch das bloße Drücken der Taste »2«**

fend, doch ja im richtigen Moment abgespeichert zu haben. Falsche Entschlüsse lassen sich nämlich, im Gegensatz zum wirklichen Leben, bequem per Mausklick revidieren. So entfallen durch den virtuellen Rückspulknopf la moyante Selbstquälereien wie: »Hätte ich doch nur...« oder »Wenn ich das gewußt hätte...«. Bei »Flash Traffic« schlüpfen Mächtegen-Helden in die Rolle eines rührigen FBI-Agenten, der Los Angeles vor einem Atom-Terroristen beschützen darf. Dabei begegnet er reizenden Stewardessen in Unterwäsche, radioaktiv verseuchten Verbrechern und darf SWAT-Teams durch dunkle Korridore lotsen. Dazu laufen – Real-Magic-kompatible MPEG-Karte var. ausgesetzt – ansehnliche Clips in Videoqualität ab, die von Zeit zu Zeit durch eine Texteinblendung unterbrochen werden. Treffen Sie dabei die richtige Wahl zwischen drei Antworten, geht es weiter in der Story. Ansonsten passiert entweder gar nichts, es wird eine Atombomben-Explosion abgepielt, oder Sie müssen die CD wechseln. (mk)



1. Cut the crap. What about this communique, where did you get it?
2. Tell me a story. Where did a nice stewardess like you get a remote firing device?
3. I'm a nice guy lady, but my friend Dave here. ISAT I want answers and I want them fast

Die attraktive Stewardess in Satin-Dessous will etwas sanfter angefaßt werden, bevor Sie den Atombomben-Zünder herausrukt

**michael kim**

Waw! Die Videos in MPEG-Qualität sind wirklich nicht übel. Das Drehbuch-Thema wirkt zwar nicht mehr ganz so frisch, ist aber zumindest in laiger und nachvollziehbarer Weise umgesetzt worden. Die erträglichen Schauspielere bewegen sich sogar im Rahmen von etwas, was man mit gutem Willen als »Dramaturgie« bezeichnen kann. Leider ist das Spiel drumherum doch etwas dünn. Mehr in-

teraktivität, als sporadisch zwischen drei möglichen Antworten auszuwählen, ist nicht drin. Immerhin gibt es minimal unterschiedliche Handlungsstränge, doch selbst mit Rumprobieren und Experimentieren verbringt man bis zum Abspannen nicht mehr als zwei Stunden. Immerhin kommt dabei durch die gute technische Qualität und den brauchbaren Plot ab und an so etwas wie Spannung auf.



**flash traffic**

→ 720 → 384/486 → VGA → Super VGA → SoundMaster → S'Blaster Pro → General MIDI → CD-Audio → Mass → J'nyltek

**Spieler-Typ:** Interaktiver Film  
**Hersteller:** Tsunami/Sigma Design  
**Ca.-Preis:** DM 100,-  
**Kopierschutz:** –  
**Anleitung:** Englisch; wenig  
**Spieltext:** Englisch; viel (auch Sprachausgabe)  
**Bedienung:** Befriedigend  
**Anspruch:** Für Einsteiger  
**Grafik:** Gut  
**Sound:** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 550 KByte + 2 MByte XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 2 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 1,8 GByte (3 CDs)

**Besonderheiten:** MPEG-Karte erforderlich. VGA-Version ist erhältlich, aber mit deutlich schlechterer Grafik.

**Wir empfehlen:** 486+ (min. 33 MHz) mit MPEG und 4 MByte RAM.



# TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR

Es werde Licht: Betätigen Sie sich als kreativer Weltenschöpfer für das Microprose-Strategiespiel »Transport Tycoon«.

**R**affen und schaffen sind zwei elementare Bedürfnisse des menschlichen Wesens. Wo könnte man solche Gelüste im großen Stil besser ausleben als bei einer Computersimulation? Der geruhsame Infrastruktur-Baukasten »Transport Tycoon« befriedigt seit letztem November die diesbezüglichen Triebe zahlreicher PC-Spieler. Auf einem großzügigen Areal verbindet man Städte beliebig mit Straßen und Schienen, baut Häfen oder Flugplätze und erstellt Vehikel, die feste Routen abklappen. Oberflächliches Spielziel ist rege Geldgewinnung, aber der wahre Genuß entsteht durch das entspannte Beobachten der drollig animierten Loks, Laster und Lear-Jets auf dem perspektivischen Spielfeld.

Als sinnvolle Ergänzung für Intensivspieler schiebt Microprose jetzt den »World Editor« nach. Diese Zusatzdiskette installiert sich ins vorhandene Tycoon-Verzeichnis auf der Festplatte und beschert dem Hauptprogramm ein paar neue Features. Wichtigste Neuerung ist natürlich der Kartenge-



Der Editor bietet eine überschaubare Anzahl von Icons

heinrich lenhardt

Auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bietet Ihnen Transport Tycoon keine Herausforderung mehr? Dann schnitzen Sie sich haftungs-lasse Einöden nach Maß mit gewaltigen Entfernungen zwischen müden Dörfern. Der Szenario-Editor bringt neuen Schwung ins Tycoon-Dasein, ohne restlos zu begeistern. Zwar lassen sich die Landkarten, aber nicht die Eigenschaften einzelner Vehikel ändern. Und das Zusatzgrafikset bietet einen gefülligen Alternativ-

Laak, aber spielerisch sind damit keinerlei Änderungen verbunden. Für Fans von Transport Tycoon mag sich die Anschaffung dennoch lohnen. Mit knapp 50 Mark kastet der Editor nicht die Welt und die selbstge-schnitzten Spielfelder sorgen eine ganze Weile lang für fröhliche Beschäftigung. Aber auch hier drängt sich die ketzerische Frage auf, warum ein solch schönes Detail nicht von vornherein beim Hauptprogramm mit drin sein kann...



Schritt 2: Verteilen Sie Städte in drei Größenordnungen



Schritt 1: Land wird aus mehreren »Puzzle-teilen« zusammengesetzt



Schritt 3: Ein bißchen Industrie wär' auch nicht schlecht

nerator. Hier basteln Sie neue Szenarien nach Belieben: Landverteilung, Gebirge und Bewaldung lassen sich ebenso frei verteilen wie unterschiedlich große Städte oder Industrieanlagen. Schließlich stellen Sie noch das Startspieljahr ein und speichern das Szenario, das man vom Hauptmenü aus zugleich spielen kann. Die Bedienung ist genauso unkompliziert wie beim Tycoon-Hauptprogramm; das Erfteln neuer Welten eine Sache von wenigen Minuten.

Als grafischen Gag gibt es zudem alternative Grafiken im Science-fiction-Stil. Statt der gewohnten Gebäude und Fahrzeuge sind dann futuristische Mars-Flitzer unterwegs; anstelle biederer Büsche und Bäume sprießen bizarre Flara-Mutationen. Auf den Spielablauf hat diese kosmetische Änderung aber keine Auswirkungen. (hl)

transport tycoon world editor

<b>Spieltyp</b>	Strategiespiel-Erweiterung	<b>Freies RAM:</b> min. 4 MByte
<b>Hersteller</b>	Microprose	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 7 MByte (inkl. Hauptprogramm)
<b>Ca.-Preis</b>	DM 50,-	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Kopierschutz</b>	-	Zusatzdiskette; nur in Verbindung mit Transport Tycoon verwertbar.
<b>Anleitung</b>	Deutsch; gut	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.
<b>Spieltext</b>	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
<b>Ausdruck</b>	Gut	
<b>Bedienung</b>	Gut	
<b>Grafik</b>	Gut	
<b>Sound</b>	Befriedigend	

# Hall of Fame

# DUNGEON MASTER

**Realistische 3D-Tunnels stott müder Strichgrafik: Mit Echtzeit-Spannung und genialer Bedienung revalutanierte FTL des Rollenspiel-Genre. »Dungeon Master« ist der geistige Großvater von neuzeitlichen Titeln wie »Ultimo Underworld«.**

Bei Rollenspielen konnte man sich jahrelang drauf verlassen, daß sie grafisch sturzlangweilig waren und die Bedienung jeden überforderte, der nicht schon mit der Muttermilch eine Vorliebe für Tabellen- und Zahlenklimbim aufgesogen hatte. Doch anno 1987 kippte »Dungeon Master« auf dem Atari ST alle Rollenspiel-Standards aus dem Fenster. Erst später folgten Umsetzungen für Amiga und (im Herbst 1992) für MS-DOS. Die amerikanische Programmierfirma »FTL« (für: »Faster than Light«; »schneller als das Licht«) hatte sich vom früher geltenden »Bard's Tale«-Standard weitgehend gelöst. Anstatt ohne Zeitdruck in Dungeons herumzustöbern, per Zufall in Monsterhorden zu stolpern und Rätsel allenfalls in Form sprechender Türen vorgesetzt zu bekommen, wurde der Spieler bei Dungeon Master in eine »echte« künstliche Welt versetzt. Das für damalige Verhältnisse große 3D-Fenster zeigte wesentlich bessere Grafik als



Lila Würmer vor grauem Grund: Auch die PC-Version von Dungeon Master begnügte sich mit 16 Farben.



Die grafische Darstellung des Inventars wurde von fast allen späteren Rollenspielen übernommen

alle Vorgänger; die Bedienung erfolgte vollständig per Maus und die neun Dungeon-Levels quollen vor Fallen, Schaltern und Hebeln geradezu über.

Vor allem fand das Geschehen erstmals vollständig in Echtzeit statt. Auch während man Ver-

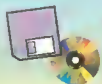
wundete heilte, Zauberkörner mischte oder rat- und tatlos herumstand, passierte etwas in der unterirdischen Computerwelt. Der Autor dieser Zeilen kann sich noch gut an seine nackte Angst erinnern, als er zum ersten Mal vor einigen bandagierten Untoten davonrannte – und diese ihm tatsächlich folgten! Die Kämpfe fanden ebenfalls »live« statt: Durch blitzschnellen Klick auf das Angriffs-Icon ließ man seine Mannen und Heldinnen drauflosheuen.

Wehmütige Erinnerungen kommen auf, wenn man sich des emsigen Fütterns seiner Charaktere mit Äpfeln, Käseleiben und sonstigen Nahrungsprodukten entsinnt. Monsterbäume konnten z.B. zu delikaten Gemüseschnitten verarbeitet werden; in der Not mundete auch ein Häppchen Grottenwurm. Innovativ gab sich das Magiesystem: Der Spieler wählte Sprüche nicht aus einer Liste, sondern klickte sie aus mehreren Magie-Icons eigenhändig zusammen. Die Charaktere gewannen durch Übung Erfahrung in den Bereichen »Priester«, »Magier«, »Kämpfer« und »Ninja«, wobei ein einzelner Held auch alle vier Bereiche abdecken konnte. (la)

## WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...Dungeon Master nur ein »Just-for-fun«-Nebenprodukt von FTL war? Ihr Geld verdiente die Firma damals mit Spellcheckern für elektronische Schreibmaschinen.
- ...es für ST/Amiga eine Zusatzdiskette mit neuen Levels gab? »Chaos Strikes Back« war wesentlich schwieriger als das Ur-Programm, brachte aber keine technischen Neuerungen. Dafür konnte man die Bildchen seiner Helden verändern und ein »Orakel« um Rat fragen.
- ...der Nachfolger »Dungeon Master 2« in Kürze wirklich für den PC erscheinen soll? Das Programm ist seit über einem Jahr fast fertig, doch die Neugestaltung der Grafik von 16 auf 256 Farben kostete viel Zeit.
- ...»Starkiller«-Zeichner Ralf Bayke sich 1987 einen Atari ST kaufte, nur um Dungeon Master zu spielen?





Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buht!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Mosser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich  
Lenhardt



Baris  
Schneider



Jörg  
Langer



Florian  
Stangl

## T I T E L

	Heinrich Lenhardt	Baris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
5TH FLEET	★	★	★★	★
AMT, DAS	★★★	★★★	★★	★★★★
BIG RED ADVENTURE	★★	★	★	★
BOLO	★★	★★★★	★★	★
BUREAU 13	★★	★★★	★★★	★★
DRUG WARS	★★	★★	★★	★★
FLASH TRAFFIC	★★	★	★	★
FLIGHT COMMANDER 2	★★	★	★★★★	★★★
FLIGHT LIGHT	★	★★	★	★★
HATTRICK SUPPORTER	★	★	★	★
HUGO	★	★	★	★
JET STRIKE	★	★	★	★
LIVE ACTION FOOTBALL	★★	★★	★★	★★★
OPERATION BODYCOUNT	★	★	★	★
PSYCHO PINBALL	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
RENEGADE	★★	★★★	★★★★	★★★
STONE RACERS	★★★★	★★★	★★	★★★
TIE-FIGHTER MISSION DISK: DEFENDER OF THE EMPIRE	★★	★★★★	★★★	★★★
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR	★★★★	★★★	★★★	★★★★

**Ein Pflaster für den Avatar: Origin hat »Ultima 8« radikal umgebaut und stellt die neue Version als kostenlosen Patch zur Verfügung.**

# SPRUNG INS NICHTS

**P**Cs werden immer komplizierter, Spiele immer komplexer. Ständige Fortschritte im Hard- und Softwarebereich machen es Entwicklern schwer, wirklich lauffähige Versionen ihrer Programme auf den Markt zu werfen. PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen zum Bug Report haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.com-serve.com.

## Pfiffiger Pagan-Patch

Normalerweise dient ein Patch dazu, Programmfehler nachträglich auszumergen oder kleinere Verbesserungen einzufügen. Nicht so beim Origin-Patch, der Ultima 8 auf Version 1.2 updatet und gravierende Änderungen mit sich bringt. In einem Begleitbrief wendet sich Richard Garriott alias Lord British höchstpersönlich an seine Kunden: Aufgrund des umfangreichen Feedbacks von Seiten der Spieler habe man sich entschlossen, viele der vorgeschlagenen Verbesserungen nicht erst in Ultima 9 zu berücksichtigen, sondern schon jetzt in Ultima 8 einzubauen.

Insgesamt über 100 Änderungen sollen in Version 1.2 stecken, von denen die folgenden am markantesten sind: Der Avator springt nun gezielt darhin, wo man den Cursor positioniert und beide Maustasten drückt. Sollte der Sprung nicht möglich sein, schüttelt die Spielfigur den Kopf. Zudem bewegen sich die schwebenden Plattformen nicht mehr, sondern stehen fix an einer Stelle. Durch diese Änderungen verliert das Spiel einen Großteil seiner »Frusterlebnisse« – zum Beispiel wird die anfängliche Hüpforgie in der Höhle der Steine nun in wenigen Sekunden bewältigt. Eines der wesentlichen Probleme bei Kämpfen war, daß der Avator von schweren Treffern auf den Rücken geworfen wurde.



Neu in Ultima 8, Version 1.2: Treffer und Explosionen werfen den Avator nicht mehr zu Boden.



Der Bildschirmheld springt nun entweder gezielt (links), oder verweigert den Sprung mit einem Kopfschütteln (rechts)

Schön anzusehen – aber sehr unangenehm, da man beim Aufrappeln prompt den nächsten Schlag verpaßt bekam. Jetzt bleibt der Avator grundsätzlich stehen, was auch für sonstige Verwendungen gilt: Äußerlich unbeteiligt stiehlt unser Held durch explodierende Feuerpilze.

Reagenzien werden richtig übereinander gelagert, was die Verwaltung des Inventars (Stichwort »Kramkiste«) vereinfacht. Objekte können nun leichter abgelegt werden – vormals waren bestimmte Stellen einfach »gesperrt«. Mehrere Shartcuts machen

die Bedienung komfortabler, z.B. läßt sich jetzt der aktuelle Spielstand auf Tastendruck speichern. Die Feuerzauber, zu deren Vorbereitung Kerzen richtig in ein Pentagramm gesetzt werden, sind nun weniger penibel auszuführen. Außerdem bekommt man sowohl bei der Akaluthenprüfung, als auch beim Ätherischen Pentagramm Rückmeldungen, ob man die Kerzen bzw. Schwarzgesteinsbrocken richtig platziert. Zusätzlich wurden lagische Bugs bei den Unterhaltungen beseitigt; die Gesprächspartner verfallen jetzt mehr Hinweise. Der Geburtstag von Mariens existiert endlich (bisher eine Sackgasse) und die Eigenschaften diverser Objekte sind korrigiert worden (z.B. Teleport-Gegenstand und Zauberrüstung).

Durch die umfangreichen Änderungen hat sich nicht nur im Detail und in der Bedienung einiges verbessert: Das Kämpfen gestaltet sich nun sehr viel fairer, und die für viele Leute überbetonten Sprungsequenzen (»Super Avator Bros.«) bereiten keine Probleme mehr. Geblieben sind die spannende Story mit viel Atmosphäre sowie die sehenswerten Animationen – wem Ultima 8 bislang zu Action-losig war, kann aufatmen.

## Neue Bug-Killer

In den letzten Wochen wurden unter anderem auch folgende Spiele verbessert und gepatcht: »World Cup Golf«, »Menzaberranzon«, »Transpari Tycoon« (bisher leider erst die englische Fassung), Earthsieg und Warcraft (siehe auch Seite 152). Interplay hat inzwischen eine neue Version von Cyberrio versprochen, die im letzten Drittel wesentlich häufiger den Spielstand speichert. Und die USA-Version von »Return To Zark« wurde im Rohmen der Übersetzungs-Arbeiten (eine deutsche Version soll demnächst erscheinen) nochmal komplett generalüberholt. Die Story wurde an einigen Stellen gestrafft, einige Puzzles gebessert, die Bedienung klarer. Der Update auf diese neue Version 1.2 ist, wie alle anderen auf dieser Seite erwähnten Patches auch, auf dem aktuellen CD-ROM von PC Player plus zu finden. (la/ba)



# WELT AM DRAHT

**W**er an die gerne mit »DFÜ« abgekürzte »Datenfernübertragung« denkt, hat den unrasierten Hacker vor Augen, der nachts um drei mit einer Tüte Kartaffelchips im Schatz in NATO-Verteidigungscomputer eindringt. Das mag 1983 noch ein brauchbares Bild gewesen sein. Moderne Online-Dienste werden jedoch immer mehr zu intelligenten Alternativen für Zeitung und Fernsehen; die Informationsangebote für Technik-Freaks stagnieren, aber für »normale« Menschen explodiert geradezu die elektronische Medienwelt.

Reisen, Haustiere, Kino, Rockmusik, Briefmarken, Zeichentrickfilme, Klatsch und Seifenopern – fast jedes Hobby ist irgendwo schon online vertreten. Mit einem Modem und etwas Software können Sie sich mit Gleichgesinnten auf dem ganzen Globus über jedes Thema unterhalten; wer das erste Mal in seinem Leben »online geht«, erleidet fast schon einen Info-Schack.

Die Zeit der kleinen privaten Mailboxen mit ein paar hundert Mitgliedern geht langsam dem Ende zu. Überregionale und globale Dienstleister beherrschen das Feld. In den USA gibt es bereits drei Firmen (CompuServe, Prodigy, America Online) die jeweils von zwei Prozent aller amerikanischen Haushalte benutzt werden. Rechnet man die Internet-Benutzer (insbesondere an den Universitäten) hinzu, haben knapp zehn

Prozent aller US-Haushalte Kontakt zu den neuen elektronischen Medien.

In Deutschland sind wir noch nicht ganz so weit; die starken amerikanischen Dienste haben es schwer, sich im deutschsprachigen Raum zu etablieren, da die Online-Sprache weiterhin Englisch ist. Bisherige Bemühungen der Telekom, ihr BTX zum Vols-Online zu machen, scheiterten an geringer Akzeptanz. Doch die Online-Revolution steht auch bei uns vor der Haustür: CompuServe kann bald seinen 100.000ten deutschen Kunden begrüßen, ein erweitertes BTX namens »BTX plus« katapultiert den alten Standard in die 90er Jahre, »Europe Online« steht in den Startlöchern und Besitzer von OS/2 Warp kommen preiswert wie nie in das globale Internet.

PC Player hat sich in den beiden Diensten umgesehen, die schon heute von Deutschland aus problemlos erreichbar sind. Internet und CompuServe tragen mit dazu bei, den Erdball »schrumpfen« zu lassen. Wir zeigen Ihnen, was Sie auf der »Datenautobahn« erwartet, wie Sie am günstigsten online gehen und nicht zuletzt wie Sie unsere Redaktion erreichen können.

E-Mail nach New York, Downloads aus Tokio, Plausch mit einem Australier – die Welt am Draht ist heute schon Wirklichkeit. (bs)

# DER GLOBALE COMPUTER

**25 Millionen Benutzer bevölkern das weltgrößte Computernetz. Für den Internauten scheint es, als wäre er in die gigantische Datenbank eines riesigen Rechners eingedrungen.**

**D**ie Zeit, als nur dezent neurotische, dickbebrillte Cyberpunks mit langen, fettigen Haaren den virtuellen Raum bewahnten, neigt sich langsam dem Ende zu. Immer mehr Normalsterbliche drängen ins »Netz«, bevölkern die globalen Hochgeschwindigkeits-Leitungen und sorgen für Datenströme, die nicht nur von komplizierten Computeranwendungen sprechen, sondern genauso von skurrilen Allerweltschritten und Spielen. 1969, im Jahr der Mandallandung, fiel der Startschuß an der Universität UCLA für das Arpanet, einem ursprünglich aus militärischen Überlegungen entwickeltes Computernetz. Die bis dahin üblichen Rechner-Kapplungen funktionierten nämlich wie das Telefon: über eine direkte Verbindung wurden die Daten übertragen. War der Kommunikationsweg gestört, brach die Übermittlung zusammen. Das Arpanet wurde deswegen nach einem anderen, aufschlussreichen Prinzip konzipiert. Es transportierte Information nicht in Strömen, sondern in adressierten Paketen, wie ein Postdienst. Der Weg, den dieser Datenhappen nimmt, ist also egal und nicht vorherbestimmt, Hauptsache, er erreicht wohlbehalten sein Ziel. Der Witz ist nun, daß die angeschlossenen Rechner über zahlreiche redundante Verbindungen miteinander gekoppelt sind, so daß ein derartiges Paket mehrere Routen variiert, die es zum Zielrechner führen. Fällt eine

Strecke aus, wird das Päckchen einfach auf eine andere umgeleitet. Es ist sogar unwichtig, daß sie in der selben Reihenfolge ankommen, wie sie abgeschickt wurden, denn der Empfänger setzt sie wieder richtig zur Ursprungsinformation zusammen.

Die offensichtlichen Vorteile überzeugten bald andere Universitäten, Organisationen und Firmen, so daß im Laufe der Zeit immer mehr Rechner an das Netz angeschlossen wurden. Mittlerweile sind über 2 Millionen Computer und mehr als zehnmal sovielen Benutzer an das Netz gekoppelt und es werden von Tag zu Tag mehr.

Damit man in diesem gigantischen Datenmeer nicht untergeht oder orientierungslos herum paddelt, bietet das Internet einige Basisdienste an, die überall verfügbar sind. Diese wurden im Laufe der Zeit entwickelt, verbessert und verbreitet, so daß sie zum »de-facto«-Standard wurden. Für alle diese Services

gilt, daß sie bestimmte Programme (»Klienten«) benötigen,

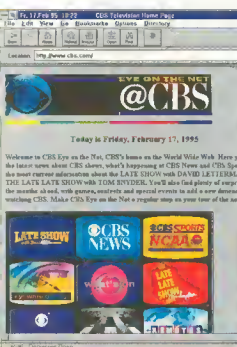
## "Sigs You Bought a Bad Computer"

As presented on the 11/5/93 broadcast of LATE SHOW with DAVID LETTERMAN

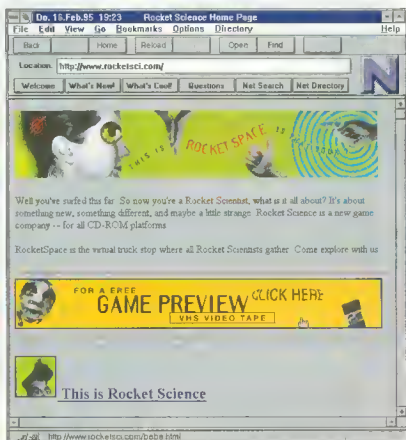
1. Lowest corner of screen has the words "Tech-a-retch" on a
2. Its celebrity spokesman is that "Tiny Tim" guy
3. In order to start a you need some jumper cables and a friend's car
4. You know those floppy disks? Well that baby's got a floppy keyboard!
5. You type in "I need some help for talk show" & presto you "Dance doubling"
6. Whenever you turn it on, all the dogs in your neighborhood start barking
7. Screen frequently freezes and message comes up "Am I broke, then, Chester?"
8. The manual contains one sentence "Good luck"
9. The only chip inside is a Dremel
10. It reboots-packs!

**Das Ergebnis:**  
10 Gründe, warum Ihr Computer ein Fehlkauf gewesen sein könnte.

Das WWW ist interaktiv. Sie dürfen einen beliebigen Begriff eingeben, mit dem nach einer von David Lettermanns berühmten Top-Ten-Listen gesucht wird.



Neuigkeiten finden Sie im Web bei den zahlreichen Medienanbietern, wie hier beim amerikanischen Fernsehsender CBS.



Viele Spielefirmen unterhalten WWW-Server im Internet, wie etwa die Newcomer von Rocket Science





Der Musiksender MTV  
überrascht mit immer  
neuen Logos im WWW

um nutzbar zu sein, die Sie aber komplett als kostenlose Share- oder Freeware, die man oft gebündelt auf Diskette als .exe-Datei erhält, findet man. Auf jeden Fall braucht man kein Geld zu zahlen, um das Netz zu bedienen. Das World Wide Web ist kinderleicht zu benutzen.

## Schreib' mal wieder

Der bekannteste und meistgenutzte Dienst ist der, welcher die kleinen persönlichen Nachrichten und Mitteilungen von Mensch zu Mensch befördert. Kennen Sie die elektronische Adresse Ihres Brieffreundes, können Sie ihm auf Tastendruck schreiben und ebenso schnell antworten. Dies geht sekundenschnell und ist nicht zu vergleichen mit der »S-Mail« (Schneckenpost), die nach zahllosen teuren Briefmarken, umverperstenden Verkehrsmitteln und trägen Postbeamten verlangt. E-Mail-Adressen im Internet haben immer die Form »USER@COMPUTER.NETZ«, also zum Beispiel »DOCBO-BO@IBM.NET«

WWW: Der Shooting Star

Einem maßgeblichen Anteil am derzeitigen Internet-Boom hat sicherlich das verspielte »Web« beigetragen. 1989 im Genfer CERN erfunden, schaffte die Anzahl der angeschlossenen Server ab 1993 kometenartig in die Höhe. Die Vorteile sind überzeugend: Das Web-Interface ist selbst von absoluten Laien bedienbar und die Seiten selber lassen sich über eine standardisierte Hypertext-Sprache (»HTML«) problemlos erzeugen, was die Systembetreuer freut. Auf den Seiten finden sich beliebige Informationen, Bilder und Querverweise – im Prinzip wie bei einer Zeitschrift, mit dem Unterschied, daß das »Umblättern« über die sogenannten »Hypertext-Links« geschieht. Diese sind entweder unterstrichen oder in Fettschrift hervorgehoben.

Knallbunt und laut geht es hier zu, da über die Multimedia-Oberfläche auch richtige Grafiken, Sounds, Musikstücke und sogar Videoclips downloaded werden können. Per einfachen Mausklick hangeln Sie sich von Seite zu Seite, wobei völlig egal ist, wo sie gespeichert ist. So reist man binnen Sekunden um die ganze Welt, ohne es zu bemerken. Websurfer, die sich diesen kosmopolitischen Wind einmal um die Nase haben wehen lassen, sind nur noch schwer vom Internet loszureißen.

Spieler finden im WWW Previews, Infos und Tips zu den neuesten Games bei Firmen wie Microprose oder Racket Science, aber auch in zahlreichen, liebevoll gestalteten »Privatseiten«. Die meisten Server, die in irgendeiner Weise mit Spielen zu tun haben, erreicht man über die »WCL Games Domain« (<http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain>).

Usenet: Teil' es allen mit

Im Usenet gibt es sogenannte »Newsgroups« zu allen denk-

**KATALOGDISKETTE DM 2.50**

## BESTELLANNAHME:

**Mo-Fr 10.00-18.30**

**Sa 10.00-14.00**

**Tel.: 0241/533131**  
**Fax: 0241/508977**

Mo-Fr 19.00-21.30

**Tel: 0241/527010**

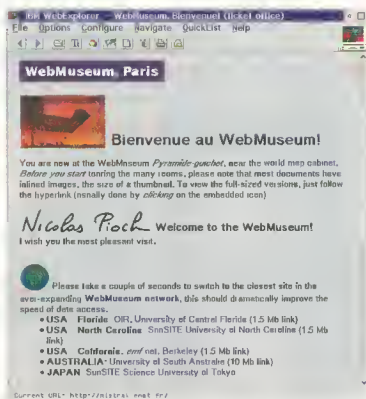
**Fax: 0241/563902**

BTX:2000302415331

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

[illegible]

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt entweder per Postnachnahme (als Postpaket) zzgl. DM 10,- Porto Verpackung NN + DM 3,- Zehneuro-Gebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 10,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 4008266 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Ab DM 180,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverweigerung/Veranlassung oder Nichtbelieferung: werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Lederpreise weichen ab Lieferung ins Ausland: nur per Eurocheck oder Postanweisung + DM 28,- Anschlag freibedingt und unverändert solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten! Mit \* gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



#### Besuchen Sie virtuelle Bildergalerien und Museen

baren Themen, in vielen Sprachen der Erde, in denen die Net-Benutzer diskutieren oder einfach ihre Meinung loswerden können, Prinzip »Schwarzes Brett«. Das Spektrum der Gruppen in deutscher Sprache reicht von »de.alt.bansai« über »de.soc.weltanschauung« bis zu »de.etc.finanz.borse«. Die meisten und die interessantesten der Foren werden in englischer Sprache abgehalten. Man sollte sich jedoch bewusst sein, daß eine gepostete Forums-Nachricht auf zahlreiche News-Server in der ganzen Welt kopiert wird. Also: entsprechend kurz fassen und möglichst keine sinnlosen »Junk-Mails« produzieren.

#### FTP: Saug' Dir was

Der bevorzugte Aufenthaltsort der »File-Souger« sind die FTP-Server, denn hier findet man gigabyteweise kostenlose Software. Viele Softwarefirmen bieten hierüber Treiber, Updates, Demos und Patches zu ihren Spielen an, wie etwa Electronic Arts über die Adresse »ftp.ea.com«. Wenn Sie sich über FTP einloggen und eine vernünftige FTP-Klienten-Software verwenden, sehen Sie eine simple Verzeichnisstruktur wie auf Ihrer eigenen Festplatte.

#### IRC: Sprich' Dich aus

Mit »Inter-Relay-Chat« nehmen Sie per Tastatur an Live-Online-Konferenzen teil, ohne irgendeine dubiose 0190-Nummer anwählen zu müssen. Es gibt verschiedene Kanäle, in die Sie sich einklinken und sofort simultan mitreden können. Wie im Usenet gibt es hier die unglaublichesten Themen. Aber auch ernsthafte Anwendungen finden sich: Manchmal ist IRC die einzige Möglichkeit live zu kommunizieren, wenn die Telefonleitungen zusammengebrochen sind. Schloue User sparen immense Telefonkosten, wenn Sie mit ihren Bekannten auf den Bahamas auf einem privaten Kanal per IRC quatschen, anstatt per Telekom. Es ist also kein Wunder, daß IRC neben dem Web zum beliebtesten Dienst aufgestiegen ist.

#### Online-Games: für gesellige Spielneturen

Das Internet ist von unzähligen Online-Spielern bevölkert, die sich in den verschiedensten Genres vergnügen. Man spielt Schach, Go, Backgammon, Rollenspiele, Labyrinthspiele (»MUDS«) und alles, was sonst noch denkbar ist. Selbst Oldies wie »Trade Wars« oder »NetHack« sind portout nicht totzukriegen. Wallen Sie an solchen Spielen teilnehmen, schauen Sie in den Usenet-Newsgrups nach oder bei Game-orientierten Seiten im WWW, wo Sie aktuelle, genügend frequentierte Server herausfinden können.

#### How 2 get in2 the Internet

Alles was Sie brauchen, um ins Internet zu gelangen, sind ein Modem, ein paar Treiber, Programme und ein Service-Provider in Ihrer Nähe. Ein flattes, postzugelassenes Modem bekommen Sie mittlerweile für unter DM 200,-. Es sollte so schnell wie möglich sein; verwöhnte User greifen zu den brandneuen 28.800 Baud-Modems, die über den Standard V.34 unterstützen sollten. Die Software, die Sie für PCs erhalten, ist meist kostenlos und benötigt ein grafisches Betriebssystem wie Windows, OS/2 oder Linux. Für alle gilt, daß erst der TCP/IP-Support installiert werden muß (z.B. Trumpet Winsock für Windows). Auf diesem Protokoll setzen dann die Dienstprogramme wie FTP, GOPHER oder Web-Browser auf. Welche der zahllosen Software Sie verwenden, ist prinzipiell egal; empfehlenswert sind aber Standards wie die Web-Explorer NCSA Mosaic oder Micromacs Netscape. Letzteres ist relativ neu und bietet etwas höheren Komfort. Typischerweise gibt es identische Versionen für alle Betriebssysteme, die Sie von den meisten FTP-Servern herunterladen können oder per Disketten-Bundle von den Service-Providern erhalten. Beim zu OS/2-Worp mitgelieferten Bonus-Pak erhalten Sie sogar einen kompletten, vorkonfigurierten Internet-Klienten, der sich ohne Probleme von selbst installiert.

Haben Sie Ihren Rechner entsprechend vorbereitet, machen Sie sich auf die Suche nach einem Service Provider, der günstigerweise einen PoP (Paint Of Presence) in Ihrer Nähe unterhält, so daß Sie sich zum Ortstorf einwählen können. Mittlerweile gibt es derer recht viele, weshalb wir hier unmöglich alle nennen können. Am besten ist es, wenn Sie die regionalen Zeitungen und Zeitschriften studieren oder die im Kasten genannten Vereine kontaktieren, die gerne einen geeigneten Anbieter nennen oder Ihnen Info-Material zusenden.

#### INTERNET-ANSCHLUSS

Diese beiden Vereine sind eingerichtet worden, um Privatpersonen einen möglichst günstigen Zugang zum Internet zu ermöglichen. Firmen sollten sich daher direkt an die kommerziellen Provider wenden.

Individual Network e.V.  
Scheideweg 65  
26121 Oldenburg  
Tel.: 0441/9808556  
in-info@individual.net

Sub-Netz e.V.  
Gerwigstraße 5  
76131 Karlsruhe  
Tel.: 0721/9661521  
info@subnet.sub.net

Eine andere, simple Möglichkeit besteht darin, den Internet-Zugang über den IBM-Netzprovider Advantis nutzen. Hoben

## KLEINES 1x1 DER ONLINE-KÜRZEL

Da sich Online-Tipper die mühsame Eingabe über die Tastatur mit Abkürzungen erleichtern wollten, erfanden sie eben welche für die gängigsten Phrasen. Es ist aber auch so, daß »k3wle« User sich gerne daran erkennen und ergänzen, daß sie die unverständlichsten Buchstabenkombinationen über den Draht schicken.

**<g>**, **<grin>**, **<bg>** Grins, lächel  
**AKA** also known as, auch bekannt als  
**CU, CULBR** see you, see you later, bis später  
**FUD** fear, uncertainty and doubt, ziemlich unsicher  
**GA, GOWI** go ahead, geh on with it, laßer nicht soviel, komm zum Punkt  
**GMTA** Great minds think alike, zwei Herzen, eine Meinung  
**GRMBL** grumble, knurr  
**ILY, ILU** I love you  
**IMO, IMHO** in my (humble) opinion, meiner (bescheidenen) Meinung nach  
**KEWL, K3WL** cool  
**LABATDY** life's a bitch and then you die, das Leben könnte schon besser sein  
**NRN** no reply necessary, keine Antwort nötig  
**OIC** Oh, I see, Oh, ich verstehe  
**OOTB** out of the box, brandneu  
**PMJI, PMBI** pardon me for jumping (butting) in, entschuldigung, daß ich mich so plötzlich einkleine  
**ROFL, ROTFL** Rolling on the floor laughing, sich den Bauch halten vor Lachen  
**RTFM, RTPHM** Read the f. manual, lies gefälltst die Anleitung  
**TNX** Thanks, Danke

Sie OS/2-Warp und den Internet-Klienten installiert, benötigen Sie nur nach Ihre Kreditkartennummer und werden von einem Dienstprogramm innerhalb von Minuten ins Netz freigeschaltet. Sie haben dann die Möglichkeit, diesen Zugang auch über Windows oder Linux zu nutzen, sofern Sie dies wünschen.

Bei den Kosten kann es gravierende Unterschiede geben, weswegen sich ein Preisvergleich lohnt. Für Privatanwender bewegen sich die Monatsgebühren derzeit zwischen 20 und 30 Mark, mit sinkender Tendenz. Unterscheiden muß man zwischen Zeit- und Volumentarifen. Normalerweise dürfte für Web-Surfer ein Zeittarif allemal günstiger sein, da im Web doch gewaltige Datenmengen anfallen können – aber das hängt natürlich von der Tarifstruktur ab. Richtlinie sollte der verhältnismäßig günstige IBM-Zugang sein, der mit monatlich DM 26,- zu Buche schlägt, wobei drei Stunden Online mit enthalten sind; jede weitere Stunde wird mit DM 7,- berechnet. Studenten und Wissenschaftler sind hier fein raus: Sie erhalten meistens problemlos einen kastenlosen Account über die Universität.

Anders als bei CampusServe zahlen Sie wirklich nur für den Zugang, aber nicht für die einzelnen Dienste; die sind bei Internet komplett kostenlos. Das würde technisch auch gar nicht gehen, da das Internet so dezentral strukturiert ist. Deswegen ist Internet derzeit noch erfrischend unkommerziell, obwohl vereinzelt Anbieter Werbeeinfassungen zu starten versuchen, was aber sofortige, wütendste Proteste auslöst. (mk)



Die Videospielfirma Sego präsentiert sich mit einem knallbunten Begrüßungslogo im Internet

Downtown Games ist jetzt JE-Computer  
 neue Preise - Knallhart kalkuliert!

Leuch... aus  
**BERLIN**  
 jut...  
 juter



## Highlights 4/95

Panzer General CD/Disk	dA	79,-
Wing Commander 3		97,-
BMH 3 Supporter (Buch, Editor) CD/Disk		52,-
Star Trek Technical Manual 2.0		99,-
Woodruff		79,-
Logitech Wingman Extreme	Coolie-Hat Klappen	99,-
Action Replay Pro V4.3		149,-
Creatix Modem 14.4 kbps fax ext./int. FTZ		179,-
486 DX2-66 MHz, 256 Cache		369,-

## Spiel des Monats



auf CD mit deutscher Anleitung

## DESCENT\*

Virtuell wie kaum ein  
 Spiel zuvor. Rasant!  
 Steuerung auf allen  
 drei Ebenen. Joystick  
 mit Coolie-Hat zur  
 vollkommenen  
 Kontrolle empfohlen!

**DM 72,95**

PC Disk 3.5		
Access online	dv	79,-
Aladdin	dA	63
Alien Olympics	dv	63
Armored Fist	dA	79
Big Red Adventure	dv	69
Black Hawk	dA	85
Bundesligaspieler	dA	79
Cannon Fodder 2	dA	63
Call of Duty	dv	79
Colonization	dv	96
CyCrones	dv	79
Dawn Patrol	dv	79
Desert Strike	dv	65
Dungeons Master 2	dA	79
Earthwage	dv	85
Flight 5 Designer	dv	69
FPS Baseball	dv	79
FPS Football	dv	79
Ind 3 Schach	dv	79
Hokum KA 50	dA	75
Incredible Machine 2	dA	69
King of Germany	dv	69
Lion King	dA	63
Master of Magic	dv	88
Monsters 2 - The Demons	dA	76
Nascar Racing	dA	69
Pinball Illusions	dA	69
Pizza Connection	dv	86
Sternenschweif	dv	79
Simon the Sorcerer 2	dv	79
System Shock	dv	79
Superfrog	dA	39
Shangri-La	dv	69
Skyrealms of Jorune	dv	79
Transport Tycoon	dv	86
World of Lemmings	dA	65
Erotik CD-ROM		
My Asian Ladies (MVL) je		39
Vola Fantasy (3750 Gals)		69
Jucknoiz (Extrem)		59
Amateur Lady's Lust		59
Dream Machine (interaktiv)		99
Bad Boys (Männer)		59
PC CD-ROM		
11th Hour	dA	79
Acas of the Deep	dv	79
Alone in the Dark 3	dv	79
Armored Fist	dA	75
Bloodied	dA	79
Blutiger 3 Pak Typ De		82
Creature Shock	dv	89
Crime Patrol	dv	89
Cyberia		dA 79
Dawn Patrol	dv	79
Die Höllewelt-Saga	dv	86
Discworld		dv 86
Dragon Lore	dv	72
Falcon Gold (komplett)	dA	93
RIFA Intern. Soccer	dv	69
S. Grand Prix World Leach	dv	62
Hell		dv 70
Inferno	dv	95
Kings Quest 1-6	dA	85
Kings Quest 7	dv	89
Kyandia 3	dv	79
Larry 1-6 Collection	dv	79
Legions	dv	79
Little Big Adventure	dv	89
Magic Carpet	dv	89
Myst	dA	86
PGA Tour Golf 486	dA	89
Smelter 3 Strike	dv	89
Sage von Nietemot	dv	50
Sim City 2000	dv	89
Simon the Sorcerer	dv	86
Space Quest 1-5	dA	89
Sternenschweif	dv	79
System Shock	dv	89
System Shock 2	dv	89
Treasure Park	dv	79
Transport Tycoon	dv	86
Under a Killing Moon	dv	109
US Navy Fighters		dv 69
USS Ticonderoga	dA	79
Wacky Wheels	dA	59
Warcraft	dA	79
Wings of Glory	dv	79
Xplore (Peter Gabriel)	dv	99

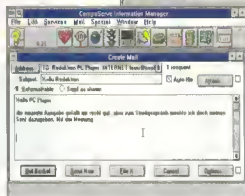
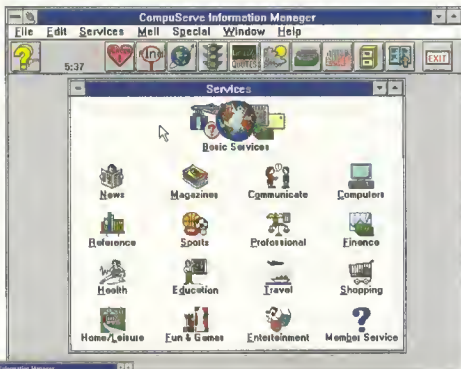
JE-Computer  
 Hard & Software  
 JE-Computer - Händler, Janis Enders  
 Seidenstr. 13 12169 Berlin-Friedrichshagen  
 10 Minuten vom U-Bahn Friedrichshagen-Platz  
 Telefon (030) 859 32 19  
 Fax (030) 852 80 01

030-859 32 19  
 030-852 80 42  
 10:30 - 10:00 Uhr  
 0172-93 72 001  
 Fax 030-852 80 01  
 Ladungungang nach oben betreten

# DIE GRÖSSTE MAILBOX DER WELT

Das Gegenstück zum anarchischen Internet ist CompuServe. Die Mailbox aus Ohio hat inzwischen weltweit Fuß gefasst und bietet ein ganzes Universum an Informationen.

**A**lles begann mit einem Graßrechner. Dieser Computer, den CompuServe 1969 kaufte, würde heute keinen Vergleichstest gegen einen 486er gewinnen, aber damals war er derart leistungsfähig, daß die kleine Firma in Ohio Rechenzeit an andere Firmen verkaufte. CompuServe war seinerzeit ein reines Time-Sharing-System. Im Lauf der Jahre wurden Computer aber immer billiger, so daß kaum jemand mehr Bedarf hatte, Zeit auf einem Graßrechner zu mieten. CompuServe stellte deswegen seine Weichen neu und entwickelte den »CompuServe Information Service«, kurz »CIS«. Diese Mailbox entwickelte sich in den letzten Jahren zum größten zentralen, öffentlich zugänglichen Online-System der Welt. Zentral deswegen, weil auch heute noch alle Daten im Städtchen Calabus in der amerikanischen Bundesstadt Ohio liegen. Wer sich mit einer deutschen Nummer in CompuServe »einwählt«, spricht direkt mit Rechnern in den USA. Das ist der wesentliche Unterschied zum Internet, bei dem die Computer



Per E-Mail können Sie alle anderen CompuServe-Benutzer, aber auch das Internet erreichen.

Einsteiger benutzen am besten WinCIM, um die ersten Schritte in CompuServe mit Icons und Mausclicks zu machen. WinCIM gibt es auch in Deutsch.

über den ganzen Globus verteilt sind. CompuServe mietet zahlreiche Satelliten-Leitungen, die ständig belegt sind und auf denen die Informationen in die jeweiligen Länder übertragen werden.

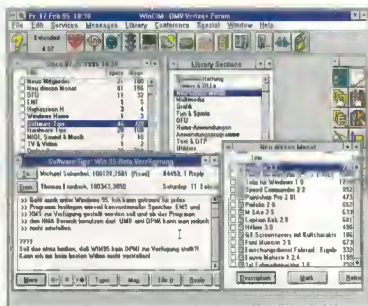
Weil CompuServe ein privates System ist, ist hier nicht alles erlaubt: Wenn Sie andere Benutzer belästigen, Faren für Werbung

mißbrauchen oder sonst gegen die Regeln von CompuServe verstoßen, kann man Sie auch »herauswerfen«.

## CompuServe E-Mail

Dreh- und Angelpunkt von CompuServe ist die »Electronic Mail«. Jeder CompuServe-Benutzer erhält eine Account-Nummer, die aus zwei Zahlen besteht, beispielsweise »71333,2206«. Diese Zahl ist ähnlich einer Kantannummer auf einer Bank – es gibt nur ein Konto mit dieser Zahl und wenn Sie Geld darauf überweisen wollen, muß die Kantannummer auf der Überweisung stehen. Ähnlich ist es mit den CIS-Accounts: Sie können nicht einfach eine Mail an »PC Player« schicken, weil CompuServe nicht nachguckt, welche Kantannummer PC Player hat.

Ihre E-Mail-Adresse ist weltweit erreichbar; Sie können CompuServe an einem beliebigen Knoten anrufen, Ihre Mailbox auf neue Post prüfen und auch von jedermann Mail erhalten. CompuServe ist ebenfalls an andere Datennetze zum Postaus-tausch angeschlossen: Wenn Ihnen jemand aus dem Internet etwas senden will, setzt er Ihre Nummer in die Adressen »X@compuserve.com« ein. X ist Ihre Kantannummer, allerdings muß das Kamma gegen einen Punkt getauscht werden, also »71333.2206@compuserve.com«. Genauso verschicken Sie an jede beliebige Internet-Adresse Post; als Empfänger tippen Sie »Internet:nome@adresse«, wobei Sie Name und Adresse natürlich vorher wissen müssen – sonst landet Ihre Nachricht im Netz-Nirvana.



Das Forum des DMV-Verlags (GO DMVGER) bietet Diskussionen zu aktuellen Computertemen, aber auch Shareware statt



## So finden Sie Ihr Spiel :

- 1: Action 2: Simulation e: engl. Spiel  
3: Adventure 4: Sport e/d: deut. Anleitung  
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d: komplettdeutsch  
7: Sammlung 8: Strategie

Knooper Weg 144 24105 Kiel

Tel. 0431- 56 76 79

- 56 76 76

Fax. 0431- 57 83 80

Mo - Fr 10.00 - 18.00 Sa 10.00 - 13.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

## CD SPIELE CD SPIELE Angebote Unsere Spiele des Monats:

10th Guest	e/d	3 95,-
Acas of the Whims	d	2 79,-
Across the Plains *	d	2 95,-
Action Soccer *	d	4 89,-
Angels, Guardians of the First	e	2 79,-
Air Combat Classic	d	3 89,-
Atlethia	e/d	8 67,-
Alone in the Dark II	d	3 97,-
Alone in the Dark III	d	3 97,-

### Lösungsbuch (dt)

Alone in the Dark II	d	19,-
Another World Cup Edition	d	4 79,-
Archon Ultra	d	3 89,-
Armored Flat	e	2 79,-
Battle Ships	d	2 79,-
Battle Ships II	d	2 79,-
Battle Isle II: Erbe des Titan	d	2 49,-
Battle Raze *	e/d	1 75,-
Battle Hawks	d	2 35,-
Battle Bus	d	3 89,-
Benath & Steel Sky	d	2 79,-
Betrayal at Krondor	d	3 65,-
Bling	d	2 79,-
Big Red Adventure *	d	3 79,-
Bilgebe	d	3 89,-
Blondel	e/d	3 65,-
Burning Steel Incl. Missions	d	2 87,-
Burning Steel II	d	2 79,-
Caribbean Deceaser	d	3 75,-
Caution Fodor II	e	1 68,-
Central Intelligence	e/d	8 49,-
Chessmaster 4000	d	8 67,-
Colonization	d	3 89,-
Comanche Incl. Mission 152	d	3 89,-
Commander Blood *	d	2 79,-
Comix 7: Enth. Verleien	d	3 89,-
Conquest Shock	e/d	1 89,-
Cyberia	d	1 89,-
Cyberia II	d	1 89,-
Civil War *	d	1 89,-
Cyberwar	d	1 89,-
Cybercycle	d	2 79,-
Dark Legends	e	3 59,-
Dark Sun	d	3 79,-
Dark Sun II: Waka o. Ravager	e/d	3 89,-
Das Schwarze Auge I	d	3 65,-
Dawn Patrol	d	3 89,-
Der Clou	d	3 75,-
Der Filmor * Extra Data	d	3 79,-
Discant	e/d	1 79,-
Discworld	d	1 89,-
Discworld II	d	1 89,-
Dragonage	d	3 89,-
Dragon Lore	d	3 89,-
Dungen Master II	e	7 74,-
Edin's Slings	d	3 89,-
Eutathia	e/d	3 84,-
Elite 3: First Encounters *	d	2 79,-
Erben der Erde	d	5 79,-
Falcon 3: Gold	e/d	2 79,-
Fantasy Empire	d	3 89,-
Fantasia Fest *	e	7 84,-
FIFA Soccer	d	7 84,-
Flight of the Amazon Queen *	d	3 76,-
Freddy Phantoms *	d	3 76,-
Galactic Night	d	3 79,-
Goblins 3	d	3 69,-
Gunsink 2000 * Scenery	e/d	2 34,-
Hemmer of the Gods *	e	7 79,-
Hell	d	3 89,-
Höhlenwelt	d	7 77,-
Huma Deuchheim	d	2 66,-
Indischmaschine 2 *	e/d	7 79,-
Indiana Jones 4	d	3 79,-
Inferno	d	9 89,-
Iron Assault	e/d	1 99,-
Iron Cross *	e	8 84,-
Joy of Sex *	d	2 99,-

### Lösungsbuch (dt)

King's Quest 7	d	3 75,-
Klick'n Play	d	2 79,-
König der Löwen (nur 3.5")	e/d	6 88,-
Legend of Kyandia 3	d	99,-
Little Doll	e/d	3 59,-
Little Big Adventure	d	3 89,-
Lothar II. Super Soccer *	d	4 65,-
Lucas Arts Galactic Advent.	d	7 59,-
Mad Men's Escapade *	d	3 37,-
Magical Carpet	d	1 89,-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3 89,-
Matco Polo *	e/d	74,-
Master of Magic *	d	9 99,-
Mega Race	d	2 89,-
Menzobrennan *	e/d	5 99,-
Monty Python	e	7 72,-
Nascar Racing	d	2 69,-
NHL Hockey 95	d	4 79,-
Nodropolis *	e/d	3 89,-
Normad	e/d	1 59,-
Oldtimer	d	7 73,-
Outpost	d	3 37,-
Panzer General	e/d	6 85,-
Patroller II *	d	8 37,-
PGA Tour Golf	d	2 99,-
Phantasmagoria (1 CD) *	d	3 89,-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2 89,-
Pinball Illusions *	e/d	2 79,-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2 72,-
Police Quest IV	d	3 77,-
Privateer & Strike Comm.	d	7 99,-
Project Paradise *	e/d	1 72,-
Railroad Tycoon & Civil.	d	7 69,-
Raptor 3	e/d	1 59,-
Ravenhill	d	3 68,-
Rebel Assault	d	1 89,-
Renaissance - Battle of Jacobs	e/d	1 89,-
Rise of the Triad	e/d	1 79,-
Sam & Max	d	3 84,-
Sea Wolf 331 21	d	2 79,-
Sensible World of Soccer	d	4 89,-
Sim City 2000	d	2 83,-
Sim Town *	d	2 89,-
Simon the Sorcerer II *	e	9 79,-
Skyride of Jordan - Alien	d	3 89,-
Space Quest 8 *	d	3 99,-
Space Quest I - V	e/d	3 89,-
Star Crusader	d	3 65,-
Star Trek: Star Trek	d	3 59,-
Star Trek: Next Generation *	d	2 99,-
Stromschwein! DSA II	d	3 69,-

### Lösungsbuch (dt)

King's Quest 7	d	3 75,-
Stronghold	d	2 99,-
Subwar 2000 Incl. Missions	d	2 99,-
Superhero League of Hob.	d	3 72,-
System Shock	d	7 65,-
Terminator Rampage	e	3 84,-
T.F.X.	d	2 79,-
Theme Park	d	2 69,-
The Lord Eden *	d	3 99,-
Tomato & Falcon 2001	e/d	2 89,-
Tower Assault Alien Breed II	e/d	1 99,-
Transport Tycoon	d	2 89,-
U.F.O. Enemy Unknown	d	3 89,-
Ultima 7 Remake	d	7 84,-
Under a Killing Moon	e/d	1 99,-
US NAVY Fighters *	d	2 99,-
USS Ticonderoga	e/d	9 79,-
Voyager	e/d	9 89,-
Wing Commander 3	e/d	8 79,-
Wing of Glory	d	2 75,-
Winter Summer Challenge	d	4 30,-
Woodruff - Schindler o. A.	d	3 78,-
X-Wing	d	2 69,-

Battle Hawks	d	2 35,-
Central Intelligence	e/d	8 49,-
Corridor 7: enth.	d	3 49,-
Indiana Jones 3	v	3 35,-
Minicom	e/d	1 37,-
Monkey Island II	d	3 37,-
Platoon Gold	d	3 35,-
Sensile Soccer Int.	e/d	3 35,-
Slime Army II	e/d	7 25,-
Transworld	d	2 24,-
Warrior & Summer Challenge	d	4 30,-

### Hardware

Activision 13 Wirt	38,-
Activision 39 Wirt	99,-
Mitsumi FX-400	398,-
NEC CD-ROM 3.5" 2-Fach	279,-
Toshiba X-301 SCSI 4-Fach	320,-
Game Card Emulator	49,-
Gravis Joystick	49,-
Gravis Analog Pro Joystick	59,-
Gravis Phoenix	199,-
Gravis Gamepad	29,-
Thrustmaster Flight 2	169,-
Speicher PS/2 4 MB	280,-
Speicher PS/2 8 MB	599,-
Moat 18 Bit Multi-CD	159,-
Soundblaster 16 Value Edition	299,-
Soundblaster 16 SCSI-2	399,-
Soundblaster AWE-32 CSP	459,-

### Lösungen

Alone in the Dark 3	19,-
Amberstar	19,-
Crafts Shock	19,-
Das Schwarze Auge 2	24,-
Das Schwarze Auge 1	24,-
Death Gate	19,-
Dragonage	19,-
Eutathia	99,-
Höhlenwelt Seite Teil I	29,-
Indiana Jones 3	39,-
Indiana Jones 4	39,-
Inherit the Earth	19,-
King's Quest 2	19,-
Legend of Kyandia II	19,-
Menzobrennan	99,-
Might & Magic 3	19,-
Might & Magic 4	19,-
Might & Magic 5: World of Xeen	19,-
Monkey Island 2	19,-
Ravenhill Strahls Possession	19,-
Sam & Max	19,-
Superhero League of Hoboken	19,-
Ultima 5: Pagan	19,-
Ultima Underworld 1	19,-
Ultima Underworld 2	19,-
Ward 7	19,-
Zak McKracken	19,-
11th Hour *	19,-
Antermond *	19,-
Discworld *	19,-
Dungen Master *	19,-
Flight of the Amazon Queen *	19,-
Full Throttle *	19,-
Heretic *	19,-
Indiana Jones 4	19,-
Indischmaschine 2 *	19,-
Inferno	19,-
Iron Assault	19,-
Iron Cross *	19,-
Joy of Sex *	19,-

## Dark Forces \*

3-D Shoot'em Up der Spitzenklasse von LucasArts. Geniale Grafik und deutsche Sprachausgabe. LucasArts hält was der Name verspricht!!

Komplett deutsch nur **89,-**

## Woodruff

Tolle Rätsel und SVGA Grafik.....Prime Adventure Der Goblins Nachfolger von Sierre.

Komplett deutsch nur **75,-**

## Top - Spiele auf CD ROM

### Dungeon Master II

Komplett deutsch nur **74,-**

### Bling \*

Die ultimative Krakenhaus Verabreichung à la Monty Python

Komplett deutsch nur **77,-**

### Discworld \*

Komplett deutsch nur **89,-**

### Alone in the Dark III

Komplett deutsch nur **87,-**

### Incredible \* Machine II

Komplett deutsch nur **79,-**

### Full Throttle \*

Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommerkache

Anleitung deutsch nur **89,-**

### Heretic \*

Fantasy - Doom

Anleitung deutsch nur **79,-**

### Pinball Wizard 2000

Anleitung deutsch nur **72,-**

### USS Ticonderoga

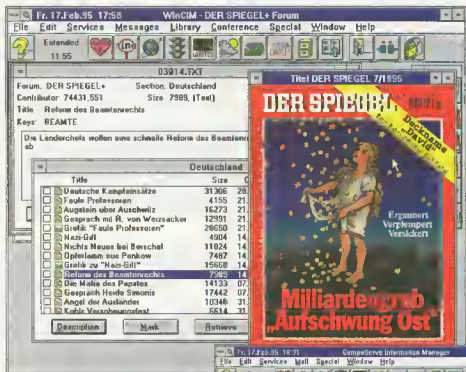
Komplett deutsch nur **79,-**

### Der Reeder \*

Gegen Euch ist Ozean nur ein kleiner Fisch

Komplett deutsch nur **75,-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorraee, ins Ausland gegen Vorkaee (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 17,- DM, bel Vorkaee zzgl. 10,- DM. Poet NN zzgl. 10,- DM, bel Vorkaee zzgl. 8,- DM. Ale Vorkaee wird generell nur Euroscheck akzeptiert I Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (à 3.51 DM)



## Foren-Vielfalt

Die meiste Zeit in CompuServe werden Sie in den »Foren« verbringen. Diese sind in sich geschlossene Mailbox-Systeme zu einem bestimmten Thema. Sie werden über GO-Kommandos erreicht. Um beispielsweise das Forum von Sound-Blaster-Hersteller Creative Labs zu erreichen, tippen Sie »GO CREATIVE« (oder benutzen das GO-Kommando Ihrer Software; dazu später mehr). Ein Forum teilt sich in der Regel in zwei weitere Bereiche auf: »Sections« und »Libraries«. Sections sind der Diskussionsteil;

Schlog noch bei Bertelsmann: Neben diesem deutschen Lexikon sind auch zahlreiche amerikanische Werke online zu durchsuchen.

hier schreiben Sie Mails, die von jedermann gelesen und beantwortet werden können. CompuServe kümmert sich darum, daß thematisch zusammengehörende Mails auch zusammenbleiben. Wenn Sie beispielsweise jetzt eine Nachricht in das Creative-Forum schreiben, wird nicht gleich die nächste Nachricht die Antwort sein; andere Fragen und Antworten laufen zeitgleich durch das Forum. Der rote Faden (engl.

»Thread«) bleibt trotzdem erhalten, da die Nachrichten nach den Themen geordnet sind. Libraries sind Dateibereiche in denen Sie Bilder, Texte, Sounds oder Programme finden können. Die Libraries sind ebenfalls thematisch sortiert. Jede Datei muß von CompuServe in Ihren Rechner übertragen werden (Download), danach ist sie auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Schon Samstag wissen, was Montag im »Spiegel« steht? GO SPIEGEL bringt Ihnen die wichtigsten Stories und läßt Sie mit den Meckern diskutieren.

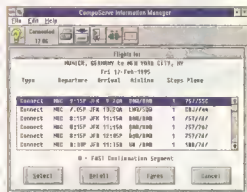
Zur Zeit sind über 800 Foren auf CompuServe aktiv. Neben zahlreichen Foren von Hard- und Softwareherstellern gibt es aber auch privat organisierte Bereiche zu Themen wie Haustiere, Rockmusik, Science-fiction oder Astronomie. Die meisten Foren sind englischsprachig, aber die Zahl der deutschen Foren steigt. Damit der Umgang mit CompuServe möglichst einfach wird, sollten Sie sich schnellstens einen »CIM« besorgen. Die Abkürzung steht für »CompuServe Information Manager« und beschreibt Programme, die CompuServe in schöne Menüs kleiden. CIM gibt es zur Zeit für MS-DOS (DosCIM), Windows (WinCIM), OS/2 und Macintosh. Mit CIM brauchen Sie keine Kommandos mehr zu lernen, da CompuServe komplett per Maus und Menü bedient wird. Alle Bildschirmtexte auf diesen Seiten wurden übrigens mit dem WinCIM gemacht.

Gleichzeitig arbeitet CompuServe mit Hochdruck an einer Anbindung an das Internet. E-Mail geht schon seit langem, ein nicht sehr komfortabler Zugriff auf die »News-Gruppen« ist auch schon möglich (GO USENET). Der FTP-Dienst, mit dem Sie Dateien aus den Internet-Computern anderer Firmen downloaden, funktioniert hingegen schnell und einfach. Zugriff auf das »World Wide Web« sollen die CISler im Sommer haben.

## Was es kostet, wie man's kriegt

Weil CompuServe eine amerikanische Firma ist, wird in harten Dollars abgerechnet; am besten über eine Kreditkarte. Knappe 10 Dollar Grundgebühr im Monat geben Ihnen Zugriff auf die Knotenrechner. In diesem Grundpreis sind außerdem 90 Mails und viele »Standard«-Dienste enthalten. Die »Extended«-Dienste kosten etwas mehr: 4,80 Dollar pro Stunde oder 0,08 Dollar pro Minute will CompuServe von Ihnen haben. Ob Sie in dieser Zeit nur im Forum herumhängen oder wild Dateien downloaden ist egal, die Kosten bleiben gleich. Wenn Sie sich der daraus ergebenden Hektik entziehen wollen und schon einigermaßen CompuServe-fit sind, sollten Sie sich einen Offline-Reader zulegen.

Bei Fragen können Sie CompuServe unter (0130) 864643 kostenlos anrufen und sich dort beraten lassen. Dort erfahren Sie beispielsweise auch, ob Sie in einer der Städte wohnen, in denen Sie sich zum Ortsstarif einloggen können. Denn obwohl CompuServe mit seinen Standleitungen den Transport Ihrer Daten von Deutschland nach USA und zurück übernimmt, kommen auf Sie immer noch die Telefongebühren bis zum Einwahlknoten zu. (bs)



Mit »EASY SABRE« (GO TRAVEL) können Sie Geld sparen; Dieses System läßt Sie nach den preiswertesten Flügen und besten Hotels suchen und buchen.

# ACTION REPLAY

## FREEZE POWER!

### DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!



DM 199,-

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

#### EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNGEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNGEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNGEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRÜCKEN NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE NUTZUNG AUF DISKETTE ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

#### FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES INHALTS AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AN DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTERN ODER EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

#### JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTEN (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !! IN QUINDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

#### FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT AND SAVE COMMANDS SIND IN ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

#### ORIGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTERKARTE FÜR DEN

#### ACTION REPLAY CLUB

(NOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBAREN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTEN FIGHTER-SPIELE) BELEGTE.

Ein Update für ältere Versionen (inter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kassiert 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an eine. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.



## REVENGER JOYSTICK-INTERFACE

NIERAUF HABEN SIE GEWARTET !! JETZT IST ENDLICH SCHLUSF MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF IHREM PC. WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES JOYPAD FÜR DAS "SEGA" MEGADRIVE™ ANSCHLIESSEN KANN. JEDE (RICHTUNGS-) TASTE DIESER JOYPADS KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN IN IHRER PC-TASTATUR EMULIEREN. NERVDRAGEND GEEIGNET FÜR VIELE BEKANNTEN (FIGHTER-) SPIELE, DIE MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. "STREET FIGHTER II™" UND VIELE ANDERE.

INTERFACE DM 79,-

INTERFACE + COMPETITION PRO 8 BUTTON JOYPAD Nur DM 99,-

MK 4



ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT. DABURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.



NEUTZTHERFÄHIGKEITEN: FREEZER-KONTROLLE MIT 4 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE KATLUPEN-FUNKTION.



#### KOSTENLOSE

UPDATE-SOFTWARE !!  
Am Version 4.1 (Juni 1999) hat das ACTION REPLAY ein interessantes FLASHPROM. Dieses ermöglicht es, daß bei Erreichen einer neuen Version immer Action-Replay-Sensoren selbstständig ein Update von Diskette durchführen kann. Die Update-Software ist zusätzlich über viele Mailboxen und PC-Magazine oder direkt bei uns gegen Versandgebühren.

#### VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHE, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

#### SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZER-TASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN NUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

#### ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHMEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES RIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

#### HACKER-FUNKTIONEN

"INTERUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-REFEHL ZEIGT AN, AB WELCHEN STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIC-REGISTER-REFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

#### SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .WAV- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

#### MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND-TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND NO. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLATERS.



AUSGABE 6/94: "Auf diese Hardware haben Sie gewartet"



045 "DATAFLASH"-POWERPAKET: PC ACTION REPLAY WIRD JETZT MIT EINEM SPIEL-MAGAZIN UND 100 KLEBHEFTEN, DIE BEI EINMALIGER WIEBEL-SPEICHERUNG VON SPIEL-DATEN AUF EINEM ACTION REPLAY SENSITIV EINGETRAGEN WERDEN.

DIESER ANGEBOT IST NUR FÜR DIE PC ACTION REPLAY V.4. WENN SIE DAS ACTION REPLAY JETZT MIT DER FRIMA DATAFLASH BEZIEHEN !!

## DATAFLASH

24 STUNDEN  
REPARATURSERVICE  
02822-68545  
FAX  
02822-68547

DATAFLASH GmbH  
WASSENBERGERSTR.  
46446 EMMERICH  
GERMANY

WIE MAN BESTELLT  
VERSANDKOSTEN DM 10,-  
UNTERLAND NUR VORSKASSE !! DM 10,-







# Schon gehört...

Das absolute  
Klangerlebnis

Der optimale  
Subwoofer

**CeBIT '95**  
Halle 009  
Stand EG A 21  
Tel.: 0511-8952928  
Fax: 0511-8952929



## SBC 600 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ

Magnetisch abgesichert 2 x 5 Watt  
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz  
Bass-Boost-System  
Weichenkontrollen  
8 Volt Gleichstrom  
Abmessungen: 8 x 8 x 14 cm

49,95\*



## SBC 610 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ

Magnetisch abgesichert  
2 x 16 Watt 50 - 15000 Hz  
Hörsprenger, Feldschaltkreis  
1 Volt Gleichstrom  
Abmessungen: 11 x 12 x 26 cm

79,95\*

## SV 720 AEROSPACE

Ihr Kino, der Ihre Ohren verzehrt.  
Integrierter 2 x 16 Watt Verstärker,  
Bassbooster, Kabelfernbedienung,  
Baukit oder 9 V DC-Netzteil oder  
Batterie möglich  
Frequenzbereich von  
100 Hz - 18000 Hz  
Abmessungen:  
96 x 75 x 145 mm

79,95\*



## SBC 630 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ

2 x 35 Watt-Weg-System  
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz  
Lautstärker-Balanceregler  
Bass-/Hörsprenger  
Kopfhörerbuchse  
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm

179,-\*



## SBC 650 STEREO LAUTSPRECHER-SYSTEM

Magnetisch abgesichert, 50 Watt/2 Weg Subwoofer-System  
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz, Lautstärke-/Balance-/Klangregler  
Anschluß über 2 Din-Stecker, Kopfhörerbuchse, 220 Volt

199,-\*

# Jöllenbeck

GmbH - FarEast-Import-Export  
27404 Weertzen - Tel.: (0 42 87) 12 51 - Fax: (0 42 87) 6 07  
Vertrieb nur über den Fachhandel

**Datalux**  
SOUND

# Der heiße Draht zur Redaktion

**Suchen Sie Kontakt zu PC Player? Unser neuer EMail-Dienst bringt Ihre Nachrichten schnell ans Ziel.**

**D**ie Redaktion PC Player ist schon seit vielen Monaten per EMail erreichbar. Wegen der großen Resonanz haben wir uns entschlossen, diesen Service auszubauen. Dazu haben wir einfach unser internes Netzwerk an die große weite Datenwelt von Internet und CampuServe geknüpft und so universell erreichbare EMail-Adressen geschaffen.

Wenn Sie uns von Internet aus erreichen wollen, lautet die Adresse [X@pcplayer.mhs.compuserve.com](mailto:X@pcplayer.mhs.compuserve.com), wobei das X immer für ein anderes Thema steht. Sind Sie auf CampuServe, geht es noch wesentlich leichter: Tippen Sie als Adresse [mhs:X@pcplayer](mailto:mhs:X@pcplayer).

## Leserbriefe: LESER

Leserbriefe richten Sie bitte an [LESER@pcplayer.mhs.compuserve.com](mailto:LESER@pcplayer.mhs.compuserve.com). Zu den Leserbriefen zählen alle Fragen, die irgendwie zum Heft gehören, Kommentare zu Testberichten oder

## KLEINER EMAIL-KNIGGE

Bitte beachten Sie ein paar Spielregeln, bevor Sie das »Sender-Kommando« geben:

- Schicken Sie uns keine anonymen EMail; bitte geben Sie immer Ihren vollen Namen an.
- Schreiben Sie in der EMail selbst nochmal ihre eigene EMail-Adresse; manchmal gehen die »Header« verloren und wir können Ihnen nicht antworten.
- Je nach System, von dem aus Sie die EMail versenden, kann es zwischen einer Stunde und einer Woche dauern, bis die Nachricht bei uns angekommen ist. Bitte haben Sie mit der Antwort also Geduld.
- Schicken Sie uns keine binären EMail, also Programmdateien oder Bilder. Diese gehen wahrscheinlich auf dem Transportweg kaputt und werden wegen der Viren-Gefahr von unserem Mail-Server gleich wieder weggeworfen. Bitte senden Sie nur Texte. Wenn allerdings für eine Text-Einsendung binäre Dateien benötigt werden (Karten), nehmen Sie vorher mit uns Kontakt auf, um Details zu klären.
- Schreiben Sie nicht persönlich an die Redakteure, sondern immer an die oben genannten Adressen.
- Aus organisatorischen und rechtlichen Gründen können wir zur Zeit keine Einsendungen auf Preisausschreiben, Mitparaden und andere Mitmach-Aktionen per EMail entgegennehmen. Hier bleibt Ihnen weiterhin nur der Griff zur Postkarte.
- Fragen zu Ihrem Abonnement sind bei der Redaktion an der falschen Adresse. Abo-Kunden (und solche, die es werden wollen) erhalten hervorragenden Support beim PC Player Abo-Service, Telefon (089) 202 402-50.

Kritik an Artikeln. Auch Vorschläge, was Sie in den nächsten Ausgaben am liebsten lesen würden, sind willkommen. Ihre Nachrichten werden hier, wie bei den anderen Adressen auch, gesammelt und alle paar Tage gebündelt von den jeweiligen Fachleuten in unserem Team beantwortet.

## Technik-Treff: TTREFF

Bei Hardware-Sorgen wenden Sie sich an den EMail-Techniktreff unter [TTREFF@pcplayer.mhs.compuserve.com](mailto:TTREFF@pcplayer.mhs.compuserve.com). Unsere Hard- und Softwarewizards lesen alle Fragen. Wir beantworten, was immer wir können und sammeln die interessan-

testen Themen zur Aufbereitung in unseren Heftreihen »Keine Panik« und »Technik-Treff«.

## Sorgen mit dem »plus«: CDROM

Leser von PC Player plus, die uns ihre Meinung zum CD-ROM sagen wollen, sind bei [CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com](mailto:CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com) bestens aufgehoben. Unser Mastering-Team liest alle Vorschläge und versucht, technische Probleme mit der CD aus dem

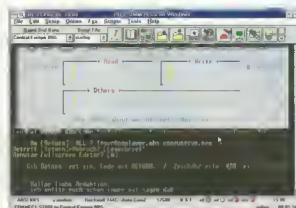
Weg zu räumen. Auch wenn Sie uns einen Beitrag anbieten wollen, sollten Sie Ihre Mail an diese Adresse richten.

## Tips & Tricks-Macher: TIPS

Die schlechte Nachricht zuerst: Unter dieser Adresse erhalten Sie leider keine Spielinfos. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir diesen Service aus Zeitgründen nicht anbieten können. Wofür haben wir diese Adresse dann eingerichtet? Ganz einfach: Tips-Autoren können uns hier ihre neuesten Werke am schnellsten zusenden oder sich bei unserem Archivator erkundigen, ob sich das Einsenden noch lohnt.

## Fido, Z-Net und der ganze Rest

Aufgrund massiver Routing-Probleme in sogenannten »freien« Netzen wie dem Fido-Net haben wir unsere EMail-Bemühungen dort völlig aufgegeben. Da es aus diesen Netzen heraus inzwischen immer »Gateways« ins Internet gibt, ist dies auch nicht notwendig. Bitte erkundigen Sie sich beim Betreiber Ihrer Mailbox, wie Sie Nachrichten an Adressen im Internet senden können. Es gibt keine offizielle PC Player-Mailbox; einige Boxen, die sich fälschlicherweise mit diesem Attribut schmücken, wurden und werden nicht von uns unterstützt. Wir bedauern, daß wir keine eigene Mailbox haben. Allerdings wollen wir auch nicht mit einer einzelnen, regionalen Mailbox zusammenarbeiten. Vielmehr werden wir unsere Online-Aktivitäten voll auf bundesweit erreichbare Netze richten, damit nicht 95 Prozent unserer Leser nur zum teuren Fern-Netztarif an das PC Player-Angebot gelangen. Sobald unsere Online-Dienste erreichbar sind, werden Sie in der Zeitschrift darüber lesen können. (bs)



Die meisten Mailboxen bieten inzwischen Gateways in das Internet an; fragen Sie Ihren Sysop nach einer solchen Option. Damit können Sie dann elektronische Post an das PC Player-Team schicken.



# YOUR FANTASY'S GATE: UP TO DATA!

## GAMES

1942 The Pacific Air War	84,-
Aladdin	84,-
Across the Rhine*	99,-
Alone in the Dark II*	95,-
Battle Bugs	81,-
Battle Isle 2	74,-
Blackhawk	99,-
Bio Forge*	88,-
Blackhawk	74,-
Bundesliga Manager Hatrick	74,-
Cannon Fodder 2	95,-
Caribbean Disaster*	85,-
Chartbreaker	80,-
Colonization	94,-
Cyberia	74,-
Cybermanie	95,-
<b>Dark Forces*</b> (Ende Februar)	95,-
Death or Glory	74,-
Descent*	74,-
Desert Strike	70,-
Oregon Lane	104,-
Driving need for Speed 300	85,-
Durch die Wüste*	84,-
Earth Siege	84,-
Ectactica	80,-
FIFA Soccer	104,-
FIFA Soccer für 300	85,-
Frontier - First Encounter*	89,-
Hammer of the Gods*	89,-
Halfrick*	90,-
Hell	84,-
Höllenwelt Saga	85,-
Hokum KA 50*	89,-
Iron Assault*	84,-
Inferno	84,-
John Madden Football 3D0	90,-
Legend of Kyndria 3	64,-
Lemmings 3	84,-
Little Big Adventure	84,-
Lode Runner	84,-
Leiter MathPlus Super Soccer	84,-
Magic Carpet	94,-
<b>Master of Magic*</b>	99,-
Mechwarrior II*	95,-
Megacross	40,-
Nascar Racing	84,-
NHL Hockey '95	74,-
<b>Neotropolis*</b>	99,-
Oldtimer	91,-
Overdrive	45,-
PGA Golf Tour 495	84,-
<b>Pinball Illusions*</b>	79,-
Pinball Wizard 2.000*	89,-
Pizza Connection	80,-
Powerdrive	54,-
Rebel Assault	84,-
Rebel Assault 100	104,-
Renegade*	89,-
Road Rash für 300	104,-
Sensible Golf*	85,-
Shiverick Holmes 300	70,-
Sub*	85,-
Oss schwarze Auge - Sternschweif	74,-
Super Wing Commander für 3D0	84,-
System Shock Enhanced	95,-
The Last Eden*	74,-
Theme Park	84,-
Transport Tycoon (kompl. Deutsch)	84,-
US Navy Fighters	85,-
Virtuoso	84,-
Wacky Wheels	84,-
Warcraft	84,-
Wings of Glory	85,-
World Cup Golf	74,-

## CD Disk

## Zubehör

CD Rom Oublespeed Sony	249,-
Duales γ-Joystickkabel	25,-
3D0 Blaster-Karte mit 2 Games	799,-
Eliminator Game-Card 2 Ports	54,-
Gravis PC-Game Pad	45,-
Gravis Phoenix Joystick	249,-
Highspeed I/O 25 UART 16550	37,-
Joystick Flightstick	75,-
Joystick Flightstick Pro	169,-
Joystick Virtual Pilot	169,-
Joystick Mach 3	239,-
Keyboard Cherry G33000	75,-
Mitsumi CD-Rom Quad-Speed	399,-
Modem 14400 bps FTZ zugelassen	239,-
Modem 28800 bps FTZ zugelassen	439,-
MS Mouse Defender	64,-
MS-Mouse Carrera	19,-
MS-Mouse Kompatibel NoName	69,-
Samm 1 MB 60 ns	249,-
Samm 4 MB 70 ns	249,-
Simm 4 MB PS/2	249,-
Simm 8 MB PS/2	249,-
Streamer Bänder C10 80 formatiert	24,-
Thrustmaster Gamecard Pentium	52,-
Verlängerungskabel für Analog-Joystick	29,-

## Hardware

## SYSTEME

## Konfigurationen:

**Mainboard VLB AMD 486 DX4-100 Mhz**  
 Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache  
 VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate  
 Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB  
 3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse Cherry  
 Tastatur, 8 MB RAM, Preis ohne Monitor

**DM 2.299,-**

## Mainboard 3x PCI, 3x ISA, 2x VLB

Intel Pentium 90 Mhz Prozessor mit Kühler, 256 KB  
 Cache aufrüstbar bis 1 MB,  
 Local Bus Enhanced-IOE Controller,  
 540 MB Festplatte Seagate,  
 Tseng ET 4000/W32P PCI Grafikkarte 1 MB  
 3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse  
 Cherry Tastatur, 8 MB RAM PS/2

**DM 3.199,-**

## Mainboard VLB 486DX2-66 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache  
 VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate  
 Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB  
 3.5" Floppylaufwerk, Mini Tower Gehäuse  
 Cherry Tastatur, 4 MB RAM

**DM 1.750,-**

## Mainboards, Controller, Gehäuse & CPU's

CPU Cx4 486DX-40	259,-
CPU Cx4 486DX-55	310,-
CPU Intel 486DX2-66	410,-
CPU AMD 486DX2-60	510,-
CPU AMD 486DX4-100	510,-
BigTower-Gehäuse	149,-
Mainboard 486DX2-66 VLB Green	429,-
Mainboard 486 VLB, Simm/PS2 DX4 / 100	669,-
Mainboard Pentium 30 + CPU + Kühler	1.650,-
Mini-Tower-Gehäuse	89,-
VLB-Enh. IOE 2S, 1P, 1G	79,-
VLB-Enh. 2S, 1P, 1G, 4 Festplatten	49,-
VLB-Enh. 2S, 1P, 6, FIFO, 4 Festplatten	99,-
PCI-Enh. IOE Controller	120,-

## GAMES & MORE IN BERLIN

## Monitore & Grafikkarten

ATI Mech 64 2 MB VRAM PCI	599,-
Cardex ET 4000/W32P VLB 1 MB	249,-
Cardex ET 4000/W32P PCI 1 MB	249,-
Cardex ET 4000/W32P PCI 2 MB	249,-
Grafikkarte	339,-
Miro Crystal-Grafikkarte 10 SO VLB 1 MB	249,-
Monitor MAO 15" 15" MPR II	749,-
Monitor MAG 17S 17" MPR II	1.599,-

## Laufwerke

Festplatte 730 MB Quantum Enhanced IOE	529,-
Festplatte 540 MB Quantum AT-BUS	419,-
Festplatte 540 MB Seagate AT-BUS	419,-
EIOE	389,-
Festplatte 540 MB Quantum SCSI	499,-
Festplatte 540 MB IBM SCSI	499,-
Festplatte 426 MB Samsung	399,-
Festplatte 426 MB Connor	399,-
Festplatte 1 GB Seagate	749,-
Festplatte 1,3 GB Connor	799,-
Laufwerk 3.5" TEAC	70,-
Streamer Bänder C10 80	22,-
Streamer Connor 250 MB	269,-

## Soundkarten & Lautsprecher

Aktivboxen 80 Watt	119,-
Lautsprecher Soundwave 20 oder 30	69,-
Shuttle Soundboard 16 Bit Multi CO	189,-
Soundblaster 16 ASP Multi-CO	299,-
Soundblaster 16 Value Edition	229,-

## Versand & Laden

Der Newcomer in Berlin!  
 Sachsensdamm 2 · 10829 Berlin

Am S-Bhf. Schöneberg

☎ 030 / 788 01 189

☎ 030 / 788 01 162

Fax 030 / 788 01 191

Täglich neue Angebote!

**Katalog anfordern!**

\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten, Laden- und Versandpreise weichen geringfügig voneinander ab.

**UP TO DATA**  
 Roskoden & Partner OHG

# STREIT- GESPRÄCH

# CHAOS OD

Bei den großen Datennetzen gibt es im Moment die Qual der Wahl: Wählen Sie die unabhängigen Alternativen »Internet« und »FIDO« oder gehen Sie einem kommerziellen Anbieter wie »CompuServe« ins Netz? Über das Für und Wider debattierten unsere streitbaren Redakteure Baris Schneider und Michael Kim.

Der moderne Infonaut hat's nicht leicht: Zahlreiche Netze stehen zur Auswahl, die Verwirrung ist groß. Das staatliche BITX, CompuServe und demnächst das »Microsoft Network« gehören zu den kommerziellen Netzbetreibern; Internet und FIDO sind auf der unabhängigen, »freien« Seite. Die unterschiedlichen Organisationsformen haben natürlich gravierende Konsequenzen auf das Informationshandling und den Fluß von Daten. Bei kommerziellen Datenströmen geht es allgemein »ordentlich« zu, wohingegen die ungeprüfte Mitteilungsluft in ungebundenen Medien bisweilen anarchische, chaotische Formen annehmen kann.

„Umsonst schickt der Herrgott doch keine Bits und Bytes vom Himmel“

Die bewährten PC Player Infonauten Boris Schneider und Michael Kim setzten sich in einer freien Minute zusammen, um in lockerer Atmosphäre über Datenfreiheit nicht nur in Computerkabeln zu diskutieren.

**MICHAEL:** Du bist ein Verfechter der zentralisierten und kommerziellen Netze wie CompuServe. Was sind dann dabei für Dich die Hauptargumente?

**BORIS:** Schlicht gesagt: Für einen normalen Menschen, der gezielt nach Informationen sucht und ein gewisses Niveau erwartet, ist das einfach viel besser. Bei Netzen wie dem FIDO geht die eigentliche Infor-

mation doch in Flame Wars oder dem allgemeinen Hintergrundrauschen und Bla-Bla unter. Meine Erfahrung ist, daß jemand, der der Meinung ist, einen Informationskanal umsonst benutzen zu dürfen, nicht sorgfältig mit ihm umgeht. Er wird ihn eher zumüllen, als jemand, der dafür souveränes Geld hinlegen muß. Deswegen bin ich eher gegen die sogenannten »freien« Kanäle.

**MICHAEL:** Ja, was Du da anspricht, mag für gewisse Newsgroups im Internet zutreffen oder manche Schnarchnasen in FIDO-Verband. Aber Du wirst mir doch zustimmen, daß die wirklich »heißen« und aufregenden Informationen eher vor dem Kommerz flüchten. Der Intel-Pentium Skandal verbreitete sich doch wie ein Lauffeuer weltweit im Internet, bevor er irgendwo anders bekannt wurde. Wer weiß, ab das sonst so einfach gegangen wäre.

**BORIS:** Aber das ist doch das beste Beispiel: 50-100 Leute, die Ahnung haben, unterhalten sich enthusiastisch – und die anderen 90 Prozent müllen die Newsgroups zu. Da klinkt sich jemand zwei Tage später ein und pastet dann Junk Mails wie »Ich hab' gehört, da gibt's n'en Pentium-Bug.« Die Leute halten sich nicht an die simpelsten Regeln. Da sind User, die haben keinen Schimmer, wie man sowas benutzt, weil niemand es ihnen vorher gesagt hat. Anders geht es da in kommerziellen Netzen zu. Da gibt es eine Bedienungsanleitung, da gibt es Leute, an die man sich wenden kann. User, die die Netzregeln grob mißachten, können rausgeschmissen werden. Und sobald es Geld kostet, achtet man viel mehr auf das, was man tut.

**MICHAEL:** Also ganz so schlimm, wie Du es schilerst, ist es dann wohl doch nicht. Vor allem im Internet gibt es eine recht starke »Netiquette«, die von der Mehrheit freiwillig eingehalten wird. Aber: Indirekt hast Du gesagt, daß Du wohl gerne zensiert werden willst, wenn Du es gutheißt, das Leute rausgeworfen werden können. Wer entscheidet denn das? Das ist doch irgendeine Zentralgewalt in Ohio, Redmond



Michael Kim (links) stellt sich auf die Seite des ungezügelter Informationsflusses; Boris Schneider möchte hingegen geregelten Datenverkehr im Cyberspace

**BORIS:** Bei Zeitungen oder TV-Sendern beschwert sich ja auch niemand, daß deren Inhaber Einzelfirmen sind. So weit wie ein Berlusconi in Italien muß man es ja nicht treiben. Man kann aber nicht erwarten, daß die großen, internationalen, digitalen Datennetze sich von selber trennen. Irgendjemand muß es ja letztendlich bezahlen. Ich will auch nicht, daß jede Information zensiert wird, aber bei meiner begrenzten Zeit möchte ich einen Online-Dienst nutzen, ohne mich durch Megabytes von sinnlosen Infos kämpfen zu müssen.

**MICHAEL:** Das mußt Du doch auch gar nicht. Man sollte doch ganz klar unterscheiden zwischen Informationen, die Dir von Firmen oder offizieller Seite zur Verfügung gestellt werden und dem freien Meinungsaustausch im Usenet oder anderen Diskussionsforen. Den seriösen Kram bekommst Du genauso umsonst im Internet auf diversen Web-Seiten oder auf Mailboxen ohne das Gefühl, ständig beobachtbar zu sein.

**BORIS:** Hierbei glaube ich aber nicht, daß bei der derzeitigen Benutzerexplosion Internet-Zugänge so günstig bleiben. Und ich danke, das Internet wird sich aufspalten und es wird Bereiche geben, die in irgendeiner Form moderiert sind. Zugabe muß ich aber, daß in kommerziellen Netzen wie etwa dem Datenfriedhof BITX kräftig abgezockt wurde, indem den Benutzern horrenden Gebühren für nutzlose Daten berechnet wurden. Und dem hätte man eben mit mehr Moderation Einhalt gebieten können.

**MICHAEL:** Was ist für Dich dann genau der Unterschied zwischen Moderation und Zensur?



# ER KOMMERZ



**BORIS:** Moderation bedeutet, man stellt einmal ein sinnvolles Regel-Set auf und an das halten sich alle. Verstößt einer dagegen, dann gibt's eben eins auf den Deckel. Im Internet gibt es zwar diesen großen sozialen Druck, aber keine Instanz, die das letztendlich entscheiden kann. Es gibt höchstens E-Mail-Bombardements, aber das war es auch schon. Zensur ist für mich: Da gibt es einen Obermuffi, und der entscheidet völlig willkürlich, was er durchläßt oder nicht. Moderation hingegen ist etwas durchschaubares, weil objektiv überprüfbar.

**MICHAEL:** Ich bin trotzdem der Meinung: je freier der Meinungsaustausch, desto besser. Informationskanäle müssen so unabhängig wie möglich sein. Für mich ist das Internet vergleichbar mit dem Telefon, was auch keine Zentral-Moderation den Dammern drauf hat. Thema Kommerz: Zum Glück ist es im Internet gar nicht möglich, für das Abrufen von Informationen auch nur einen Pfennig zu verlangen. Es gibt zwar Ansätze, eine Art „Cyber-Cash“ einzuführen, aber das wird hoffentlich im Sande verlaufen. Kommerz-

elle Anbieter muß es auch geben, klar, wenn jemand eine brauchbare Datenbank anbietet, soll er auch Geld dafür verlangen. Aber bitte nicht für jede popelige Netzdienstleistung.

**BORIS:** Umsonst schickt der Herr doch keine Bits und Bytes vom Himmel. Warum dürfen Dienstleistungen nichts kosten? Eine gewisse Wartung und Aufsicht kosten nun mal Geld.

**MICHAEL:** Guck' Dir doch mal die Netzkammern FIDO an. Das sind Idealisten, die auf eigene Kosten ein weltweites Netz aufrechterhalten und nächstens E-Mails und Infos austauschen. Das funktioniert doch auch.

**BORIS:** Erstmals funktioniert's nicht, wie meine vielen Versuche gezeigt haben, bei denen zahlreiche E-Mails im Daten-Nirwana gelandet sind. Und dann das ständige Hackback, wie beim großen FIDO-Streit, der beinahe zur Auflösung geführt hätte. Im kleinen Rahmen mag das ja noch gehen, aber wenn sich bei

einer FIDO-Mailbox in München 30.000 Leute einwählen wollen und diese je eine E-Mail verschicken, dann wird sich der Mailboxbetreiber ganz genau überlegen, ob er noch länger bereit ist, den Daten-Samariter zu spielen, Idealismus hin oder her.

Nach ein Punkt: Die Qualität in den freien Netzen wird meiner Meinung nach in den nächsten Zeit rapide sinken. Alle möglichen Neu-User werden ohne Kenntnisse und Erfahrung die Netze stürmen und für eine gehörige Zahl von Junk Mails sorgen.

**MICHAEL:** Ich sehe das gar nicht als Problem an. Ein Informationsnetz ist für mich keine Selbstbewehrücherungs-Stätte von irgendwelchen elitären Infonauten-Gruppen. Es darf ruhig ein Spiegel der Gesellschaft sein. Und wenn sich da neue Leute tummeln, die sich eben noch nicht so gut auskennen, dann ist das für mich eher eine Belebung der Netzlandschaft, als wenn Sie sofort zur Ruhe gerufen werden wie in CampUSever Foren. Sie sollen ruhig ihre Erfahrung im Netz machen, wie sie es auch im wirklichen Leben tun. (mk)

## SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Wir vermieten CD-ROM Software für Erwachsene

VTO • Dolly Buster • Sybille Rauch usw. sowie interaktive CD-Roms.

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits kostenlos zu Hause testen! und

- Vergünstigt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

Bei uns spielen Sie mit!

Direkt-Versand • Verkauf • Verein  
**SOFT & SOUND SHOPS**

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP  
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert  
Alle Soft- & Sound SHOPS versenden direkt an Sie

**Werden Sie SOFT & SOUND Partner**

auch als Shop-in-Shop-Lösung. Alle: SOFT & SOUND Entertainment  
Rathenaustraße 130 • 40237 Düsseldorf • Tel. 021-61 31 30 84 • Fax 021-61 31 123

SOFT & SOUND SHOP

**Gutschein**  
Einzulösen in jedem Soft & Sound Shop

**2 TOP-GAMES kostenlos zu Hause testen!**

Gültig für eine Person

52082 Aachen  
Schöller 4  
34212 Witten  
39755 Arnberg-Nachheim  
Lange Wende 30  
09950 Bielefeld  
10551 Berlin  
090909092  
12207 Berlin  
Oderberg Str. 13  
016-722809  
53225 Bonn  
Lampertstr. 22  
0228-67112  
49565 Bramsche  
Mörschenstr. 22  
0543-6264  
38118 Braunschweig  
Ludewigstr. 10  
0531-509931

48195 Bremen  
Am Wandeweg  
34212 Witten  
47057 Duisburg  
Kaiserstr. 106  
0203-33664  
40477 Düsseldorf  
Gemeinschafts Str. 1  
021-14010787  
16225 Eberswalde  
Schlagter Str. 9  
03134-27800  
91054 Erlangen  
Ludwigstr. 15  
09131-5668  
45328 Essen  
Altenberg Str. 448  
0201-34479  
79106 Freiburg  
Friedrichstr. 24  
0761-977132

17085 Göttingen  
David Hubert Str. 2  
0551-4583  
52095 Hagen  
Bergeschtr. 5  
0233-23774  
22083 Hamburg  
Reithofstr. 57  
040-226433  
20144 Hamburg  
Reinhold Str. 21  
040-488135  
52525 Heinsberg  
Gangolfstr. 25  
02453-487  
34131 Kassel  
Lange Str. 81  
0561-3843  
24116 Kiel  
Steinstr. 8  
0431-97046

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

38129 Lüneburg  
Jungbuschstr. 3  
0521-107203  
41060 Warendorf  
Van-Weert-Str. 70-22  
0521-121856  
50678 Köln  
Weyerstr. 55  
0221-342778  
47097 Kretefeld  
Kohle Str. 485  
02161-350409  
23564 Lübeck  
Wandeweg 7  
0451-78636  
58511 Ludenscheid  
Schulstr. 2  
02351-662289  
39112 Magdeburg  
Brandenburger Str. 104  
0391-45622

# Rache AN DEN ICONS

**Bösewicht-Alternative des Monats: Die Programmierer des Kult-Bildschirmschoners »After Dark« lassen Sie gegen die Icons auf Ihrer Festplatte kämpfen.**

## Inner Space

Wallen Sie sich schon immer mal für die vielen kleinen Demütigungen rächen, die Ihnen von DOS und Windows zugefügt wurden? Dann sollten Sie »Inner Space« ins Auge fassen, das typische »Asteroids«-Elemente mit neuen Ideen kombiniert. Ihr Computer wurde von bösen Mächten erabert und muß wieder »befreit« werden. Also suchen Sie sich unter den Directories auf Ihrer Festplatte eines heraus. Ihre Aufgabe besteht nun darin, alle Icons zu sammeln, die in den Dateien dieses Verzeichnisses enthalten sind. Demzufolge trifft man z.B. im »Word«-Verzeichnis auf die typischen »W«-Symbole oder im Directory des Spiels »Metal Marines« auf Roboter-Icons. Über das scrollende, in drei Zoomstufen darstellbare Spielfeld steuert man sein Raumschiff mit Hilfe der Pfeiltasten, wobei eine Art Nachbrenner für kurzzeitige Spitzenbeschleunigungen sorgt. Wallen Sie nach dem Einsammeln einiger Icons den Level beenden, fliegen Sie durch ein Exit-Tor. Beim Weiterspielen befindet man sich dann ober in einer höheren Schwierigkeitsstufe und trifft auf

zusätzliche Hindernisse oder fiesere Gegner. Neben den »normalen« Directories können Sie auch spezielle Inner-Space-Verzeichnisse anwählen. In diesen kommt es dann zu gnadenlosen Duellen, oder zu Rennen: Gegen bis zu vier gegnerische Raumschiffe müssen Sie eine vorgegebene Strecke bewältigen.

Viele Widrigkeiten erschweren den Pilotenalltag: Propeller machen die Navigation kompliziert, Icons schützen sich mit Abwehrsystemen und Viren befallen unschuldige Programmsymbole. Bold trifft man auf fremde Schiffe, die Ihnen entweder freundlich, neutral oder feindlich gesonnen sind.

Inner Space wurde von den Programmierern der ersten »After Dark«-Version für Windows geschrieben. Ihren Sinn für Humor haben die Knaben nicht verloren: So werden die herumfliegenden Treibstoffkonister zwischen 15.00 und 17.00 Uhr zu Teetassen, oder ein Mahlstrom versucht, Sie in die Bildschirmitte zu saugen. Gerüchten zufolge soll das »Säubern« sämtlicher Directories Ihrer Festplatte zudem noch eine Bonus-Sequenz auslösen. Die Registrierung kostet 30 US-Dollar.

## Ecan's Arena

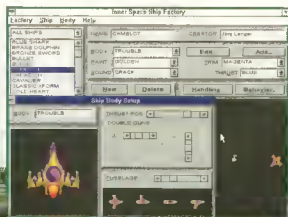
Bei »Ecan's Arena« streiten sich die vier antiken Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft) auf einem viereckigen Spielbrett um die Vorherrschaft. Jedes Element verfügt über andere Kampfeinheiten; das Wasser wartet z.B. mit Delphinen, Meerjungfrauen und ähnlichem auf, vom Feuer werden unter anderem Drogen in den Kampf geschickt. Die Truppen unterscheiden sich in Bewegungsreichweite, Lebensenergie und Kampfkraft: Ein Ogre mag zwar fürchterlich zuhauen können, ist dafür aber quälend langsam. Spielziel ist entweder der Sieg über die anderen Elemente oder das Erbeuten der eigenen drei »Tokens«. Diese sind regelmäßig über das Spielfeld verteilt und werden jeweils von einem »Wächter« geschützt. Hat man alle Zeichen seines Elements beisammen, darf man zwecks Spielgewinn den in der Mitte des Bretts stehenden »Ecan« angreifen.

In der »Factory« bastelt man sich beliebige Schiffe zusammen, die später auch als Gegner auftauchen können

Das Spielbrett ist in fünf Bereiche eingeteilt: Vier Dreiecke, die aus farbigen Feldern bestehen, bilden die »Heimatländer« der Elemente, dazwischen liegen neutrale Zonen. Auf eigenen Feldern regenerieren angeschlagene Truppen verlorene Lebensenergie. Die äußeren zwei Reihen jedes Dreiecks rotieren jede Runde im Uhrzeigersinn, so daß alle acht Run-

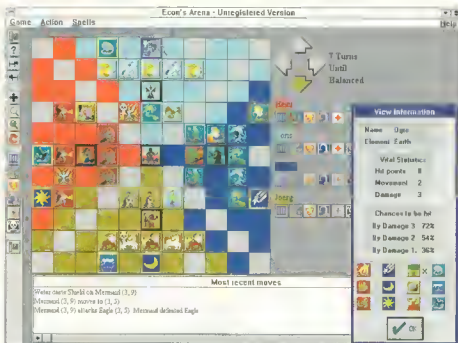


Kurioser Inner Space: Hier wird gerade das »Legions«-Verzeichnis auf einer Redaktionsfestplatte gesäubert.









Bei Econ's Arena haben unsere Erd-Truppen die ersten Takens erobert

den wieder der Originalzustand hergestellt ist. Dann darf jeder Spieler entweder eine gestorbene Einheit wiederbeleben oder einen schon benutzten Zauberspruch zurückholen.

Den Computergegner kann man diverse Persönlichkeiten zuordnen, z.B. »Eroberer«, oder »Sammler«. Allerdings gebärden sie sich in keinem der Fälle überragend schlau, so daß ein geübter Spieler fast jede Partie gewinnt. Trotzdem ist Econ's Arena aufgrund seiner guten Idee zu empfehlen – und sei es nur als Computer-Brettspiel für mehrere menschliche Spieler. Die Vollversion kostet 12 US-Dollar.

## Madragon

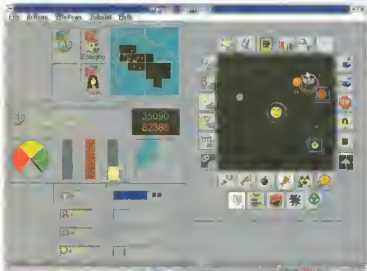
Ein Spiel der Kategorie »Simplex Prinzip mit Suchtgefahr« stellt »Madragon« dar. Eigentlich muß man nur eine vom Computer zerpfückte Grundform (z.B. Quadrat) wieder zusammensetzen. Doch das ist gar nicht so einfach, da man nur eine bestimmte Anzahl von Zügen zur Verfügung hat. Die Grundform besteht aus nebeneinanderliegenden blauen Steinen in einem quadratischen Spielbrett. Bewegt wird immer eine ganze waagerechte oder senkrechte Reihe des Bretts, und zwar durch Anklicken eines der am Rand befindlichen

Pfeile. Diese variieren im Laufe des Spiels – so gibt es Pfeile, welche eine Reihe gleich drei Felder vorschieben; teilweise sind einzelne Pfeile auch »gesperrt«.

Umso höher die Spielstufe, desto mehr Züge macht der Computer zu Beginn, um die Grundform auseinanderzureißen. Durch Eingabe eines Codes lassen sich bereits gelöste Levels gezielt anspringen. Außerdem können Sie das Hintergrundbild ändern, beliebig zwischen den drei Grundformen wechseln und jederzeit den Spielstand speichern. Die Vollversion von Madragon kostet 20 Mark.

## Warpath

Sowohl im Vollpreis- als auch im Shareware-Bereich existieren eine ganze Reihe von Strategiespielen, die nach der Gleichung »Planeten erobern und aufpöppeln = mehr Ressourcen = weitere Eroberungen möglich« funktionieren. »Warpath« nimmt sich ebenfalls dieses Themas an, unterscheidet sich aber vom üblichen Allerlei: Zum einen findet das Spiel in Echtzeit statt, zum anderen ist das Spiel auf »herzallerliebste« getrimmt: Süße Spieler-Bildchen und drollige Raumschiffe lassen vergessen, daß sich in Wirklichkeit tödliche Kämpfe im Welt-raum ereignen.



Sa niedrig die Raumschiffe aussehen, so unarmherzig sind die Auseinandersetzungen bei Warpath

Die Steuerung ist denkbar einfach: links Klicken heißt »Hinfliegen«, per Rechtsklick wird die momentan aktivierte Waffe abgefeuert. Wird das Schiff zerstört, taucht über dem Heimatplaneten automatisch ein neues auf – dem aber jegliche bis dato gekauften Extrawaffen fehlen.

Neu eroberte Planeten lassen sich mit Zuschüssen in sechs Kategorien (z.B. Agrikultur, Verteidigung oder Schulwesen) aufpöppeln. Die bis zu drei Gegner können nicht nur vom Computer gespielt werden, sondern auch von menschlichen Gegnern, per Modem oder Netzwerk. Die Sharewareversion (für 23 US-Dollar registrierbar) beschränkt im Modem-Spiel allerdings die Ausbaustufe der Raumschiffe und spart die Netzwerkunterstützung ganz aus.

**AUF DEM CD-ROM**  
 ... der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Madragon« und »Inner Space«.



Eben nach ein Quadrat, jetzt ein wild vermischter Haufen: Wie kriege ich das bloß wieder zusammen?



# CALL AND PLAY

Verbandsanruf:

Sabine Geratz

Papenburg 15

4447 West

Verstelefon: 02803 - 1359  
02803 - 8530  
02803 - 719

Fax: 02803 - 8161

Verstelefon Mo. Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

Ladenlokale Softwarehaus:

44483 West / Durlapassage 0281-15922

47533 Kiers / Gortmanns 12/0311-44483

46008 Gelsen / Immetelschloß 0312/02831-87904

61169 Friedberg / Computer March / Kalserstr. 53 / 06031-72850

Neues Lodenloft!!!  
Dortmund-Hörde/Hörder Rothaustasse

In der Hörde: Fußgängerzone / 0231 - 432763

Angebote alleine Vorrat reicht (gültig nur für Shop Dortmund)

CD Dark Forces deutsch\* 99,95 DM

CD Klik & Play deutsch 89,95 DM

PC Klik & Play deutsch 89,95 DM

\* Erzielungsergebnisse ca. Ende März, Vorbestellungen empfohlen.

Ladenpreise weichen von Verkaufspreisen ab

## PC 3,5 "

A-Tram + Const. Set	DV	44,95
Acas of the Deep	DV	79,95
Acas over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	89,95
Al Quadam	DV	79,95
Aladin	DA	59,95
Alam Cymros	DV	59,95
Alendbry 3/4		
Tower Assault	DA	x54,95
Alotte in the Dark 2	DV	79,95
Amored Fiat	DV	79,95
Antatos - World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battlefields	DA	x59,95
Bung	DV	89,95
Blackhawk	DV	69,95
Bundes Manager Hattr	DV	74,95
Bundes Manager - Hattrick-Supporter	DV	64,95
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder 2	DA	39,95
Colonization	DV	89,95

## Comb. Classics 3 DV 69,95

* Campaign		
* History Lane 14-18	DV	
* Gushap 2000	DA	
Dark Sun 2	DV	x79,95

## Das Amt DV 79,95

Das schwarze Auge 2	DV	36,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Death or Glory	DV	79,95
Decent	DA	x79,95
Der Panzer general	DA	69,95
Desert Strike	EV	59,95
Die Seidler	DV	74,95
Discworld	DV	x79,95
Dynight	DA	34,95

## Dungeon - Master 2 DV x79,95

Earth Siege	DV	79,95
Estotica	DV	74,95
Elite 3	DV	x79,95
Elfen der Erde	DV	79,95
F-15 Strike Eagle 3	DA	34,95
F117 A-Nighthawk	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Formula One Grand Prix	DA	34,95
Goblins 4	DV	x79,95
Gunsalp 2000	DA	34,95
Hugo	DV	59,95
Holmström KA - 50	DV	x67,95
Incred. Missione 2	DV	47,95
Indiana Jones 4	DV	79,95
Inferno	EV	67,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Kingdom of Germany	DV	64,95
Klik & Play	DA	84,95
König der Löwen	DA	59,95
Legionäre 3	DA	59,95
Lord Ranner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lord of Reims	DV	69,95
Madhat Matthias 2	DV	69,95
Med News	DV	74,95

## Master of Magic DV 89,95

Menzenbrannan	DA	x79,95
Metal Machines	DV	x59,95
Messmachines	DA	49,95
Morkley Island 2	DV	39,95
Mortal Combat 2	DA	54,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Out of the Cage	DV	x69,95

Verstelefon: Ab 250 DM Portofree/Ben. Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,- DM Nachnahmegebühr

Abkürzungen: DV = Spiel v. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch

X - Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / V - Spiel ist in Vorbereitung

**Klik & Play**  
Erhältlich für CD-ROM PC 3,5" **84,95**  
deutsche Version

Frischaffe Dein eigenes Computerspiel		
Star Trek 2	EV	79,95
Star Wars: The Force Unleashed	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed II	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed III	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed IV	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed V	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed VI	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed VII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed VIII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed IX	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed X	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XI	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XIII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XIV	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XV	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XVI	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XVII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XVIII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XIX	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XX	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXI	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXIII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXIV	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXV	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXVI	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXVII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXVIII	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXIX	DA	59,95
Star Wars: The Force Unleashed XXX	DA	59,95

**DARK FORCES**  
CD-ROM Version deutsche Sprachausgabe mind. 8 MB erforderlich  
Termin ca. zweite Märzhälfte  
Vorbestellungen empfohlen

Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars: The Force Unleashed	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed II	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed III	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed IV	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed V	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed VI	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed VII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed VIII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed IX	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed X	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XI	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XIII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XIV	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XV	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XVI	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XVII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XVIII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XIX	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XX	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXI	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXIII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXIV	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXV	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXVI	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXVII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXVIII	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXIX	DV	54,95
Star Wars: The Force Unleashed XXX	DV	54,95

**X-COM**  
Nachfolger von UFO  
Terror from the Deep ca. mitte März 89,95  
X-Wing Compilation incl. B-Wing und A-Wing DV 69,95  
X-Wing Upgrade DV 49,95  
B-Wing DV 39,95

**Dungeon - Master 2 DV x79,95**  
CD-ROM oder PC 3,5" **Der Panzer general**  
CD-ROM oder PC 3,5" **69,95**  
Deutsche Anleitung

## PC-CDROM PC-CDROM

Discworld	DV	x87,95
Dogfight	DA	34,95
Dragon Lore	DV	69,95
Dune 2	DV	39,95
Earth Siege	DV	87,95
Estotica	DA	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of the Beholder 1-3	DV	87,95
F-15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	67,95
Flight o t Amaz Queen	DV	x79,95
Formula One Grand Prix	DA	34,95
Full Throttle	??	x79,95

**Goblins 4**  
"Woodruff und die Schöpfung" DV 79,95  
T.F.F. DV 84,95  
Theme Park DV 74,95  
The Fighter DV 89,95

Gunsalp 2000	DA	34,95
Indemo	DV	84,95
Intens. Tenuus Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x89,95
Ishtar 3	DV	79,95
Jungle Strike	DV	x74,95

**Kings Quest 7**  
DV 87,95  
Klik & Play DV 84,95  
Last Dynasty DV 19,95

**Links 386 Pro mit 2 Kurse**  
EV 69,95  
Lode Runner DV 79,95  
Lost Eden DV x89,95  
Lukas Flight Classics DV 79,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Master of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

Für bestellte und ausnahmsweise Ware brechen wir 15, DM pauschal. Preistabelle kostenlos und unverbindlich anfordern!!!

## PC-CDROM

Discworld	DV	x87,95
Dogfight	DA	34,95
Dragon Lore	DV	69,95
Dune 2	DV	39,95
Earth Siege	DV	87,95
Estotica	DA	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of the Beholder 1-3	DV	87,95
F-15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	67,95
Flight o t Amaz Queen	DV	x79,95
Formula One Grand Prix	DA	34,95
Full Throttle	??	x79,95

**Goblins 4**  
"Woodruff und die Schöpfung" DV 79,95  
T.F.F. DV 84,95  
Theme Park DV 74,95  
The Fighter DV 89,95

Gunsalp 2000	DA	34,95
Indemo	DV	84,95
Intens. Tenuus Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x89,95
Ishtar 3	DV	79,95
Jungle Strike	DV	x74,95

**Kings Quest 7**  
DV 87,95  
Klik & Play DV 84,95  
Last Dynasty DV 19,95

**Links 386 Pro mit 2 Kurse**  
EV 69,95  
Lode Runner DV 79,95  
Lost Eden DV x89,95  
Lukas Flight Classics DV 79,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Master of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

**Master of Magic**  
DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95  
Mages of Magic DV 89,95

Für bestellte und ausnahmsweise Ware brechen wir 15, DM pauschal. Preistabelle kostenlos und unverbindlich anfordern!!!



»Bravo Hits Interactive«

# JUGENDSÜNDE

Wenn die Harmane verrückt spielen und die Akne erblüht, ist es Zeit für die erste »Brava«. Die hippe Darfjugend braucht nicht einmal mehr zu blättern, denn das legendäre Teenieblatt erabert die CD-ROM-Laufwerke.

**D**ie Lehrer hassan Dich, die Eltern verachten Dich, aber »Brava« hält zu Dir.

Kaum ein anderes Organ hat in der Nachkriegszeit saviel für die Alltagskulturbildung junger Menschen getan wie jenes berümt-berüchtigte bunte Blatt. Ganze Teenager-Generationen sind mit Brava-Aufklärung, Pastern und Love Stories herangewachsen. Doch was war an den Fataramanen immer so lästig? Richtig, man mußte massig viele Sprechblasen-Text lesen... echt ätzend!

Der multimediale Fartschritt schant selbst diese literarische Nische nicht. Liebhaber des Ungewöhnlichen finden die »Fata-Love-Story zum Mitmachen« auf dem CD-ROM »Bravo Hits Interactive«. Die digitalisierte Umsetzung jener Bilderdramen verzichtet auf diese verwirrenden Buchstaben. Einfach auf das Köpfchen eines Akteurs klicken und schon ertönt dessen Text als Sprachausgabe. Mit einem Pfeilchen klickt man zum nächsten Bild der nervenzerfetzenden Story weiter.

Gegen die intensive Dramaturgie van »Nadine allein zuhaus« ist selbst der neue Handke ein läppisches Bändchen trivialen Inhalts. Die Ausgangslage: Nadine ist 15 und will unbedingt zur Brava-Super-Fete nach Berlin. Als wäre das noch nicht schlimm genug, kassiert sie ein mieses Zeugnis – just an dem Tag, als Mama und Papa nach Amerika müssen, um eine kurzfristige verstarbene Tante zu betrauern. Der elterlichen Aufsicht entzogen kommt Nadine mit einer gleichaltrigen Komplizin zu dem überwältigenden Entschluß: »Jetzt stylen wir uns ganz toll und gehen in die Disca«. Eine angelegte Diskussion über kußbete Lippenstifte später findet sich dort ein Verehrer, der Nadine zur Brava-Superfete kutschiert. Dort versumpft der Teenager im Taurbus der gefürchteten Kelly Family... und sa weiter.

Die »Interaktion« beschränkt sich auf ein paar Stellen, an denen zwischen zwei Handlungen gewählt werden kann. Ansansten klickt man nur die Akteure an, um ihre Sprüchlein zu hören und erfreut sich an deren erheitender Unfähigkeit, halbwegs passende Betanungen hinzukriegen. Oder wurde mit Absicht sa lustlas mit vallem Mund genschelt, zwecks besserer Identifizierung für die Zielgruppe?

Weitere Attraktionen des CD-ROMs: Musik-Tap-10 van 1994 mit kaum lesbarem Zeichensatz und ein Musikquiz, über das man sich an zwölf unscharfe Videos ranklickt. Daß zum Zusammenklappen der daminierenden Dance-Tracks nicht viel Musikalität gehört, beweist schließlich der »Saund-Tunnel«.

Durch Anklicken verschiedener Felder rufen wir die putzigsten Klangeffekte hervor. Das Programm merkt sich unsere Drähnreihenfolge und spielt sie auf Wunsch nochmal ab.

Da kommt die sanftmütigste Teenager-Seele ins Grübeln: Für ein paar Mark gib't am Kiosk ein schönes buntes Brava-Heft, mit dem man sich wesentlich länger beschäftigen kann als mit diesem CD-ROM. Denn die Love Stories will sich niemand ein zweites Mal antun und der »Saund-Tunnel« bietet weniger kreativen Spielraum als eine Runde Freestyle-Trammeln mit Multis Kachlaphsammung.

(hl)

## BRAVO HITS INTERACTIVE

**HERSTELLER:**  
Warner Special Marketing

**PREIS:**  
ca. 70 Mark

**HARDWARE-MINIMUM:**  
386er, Super VGA, Windows 3.1, 8 MByte RAM und Maus.

**PRAKTISCHER NUTZEN:**  
Musikquiz rettet das Bildungsniveau der deutschen Jugend.

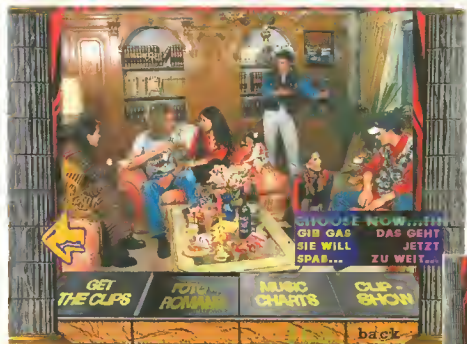
**ORIGINALITÄTSFAKTOR:**  
hält sich ohne Dr. Sommer in Grenzen.

**MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:**  
Abfärben der Fataraman-Rhetorik (Zitat: »Wow, seh' ich nicht rattenscharf aus?«).

**DAS PC-PLAYER-FAZIT:**  
Wir zitieren einen Songtext: »Things can only get better...«



software



Da zieht man die Güren unter größten Mühen auf – und das ist der Dank: Nadine und ihre Spießgesellen verwüsten die elterliche Sitzgruppe. Und Sie dürfen inmitten der Salzstangen-Orgie eine plötzliche Entscheidung fällen – echt interaktiv, wa'?



Ein Dutzend Musikvideos, unscharf und leicht angestaubt



# E-IDE WILL ICH

**Spiele verlangen nicht nur immer mehr RAM-Speicher, sondern auch viel Lebensraum auf dem Massenspeicher Festplatte. Eine Aufrüstung tut zuweilen Not, wobei neue Standards wie »E-IDE« Abhilfe versprechen und gleichzeitig Verwirrung stiften.**

**M**it dem immensen Platzbedarf heutiger Software steigt die Anzahl der PC-Anwender, die ihren Rechner mit einer größeren Festplatte tunen wollen. Haben Sie etwa ein Spiel auf CD-ROM erworben, kann es Geschwindigkeitsvorteile beim Nachladen geben, wenn vorher große Teile auf die Harddisk überspielt werden (siehe »Wing Commander 3«). Da momentan die Festplattenpreise recht niedrig sind (Faustregel »1 Mark pro MByte«), stellen nicht mehr die Kosten das große Problem dar. Die Gretchenfrage lautet vielmehr: »Was kaufe ich für einen Typ und wie baue ich die neue Harddisk in meinen PC ein?«.

Bei PC-Festplatten gibt es zwei große Anschlussstandards: IDE und E-IDE oder SCSI. Beide haben Vor- und Nachteile, wobei das neue E-IDE (Enhanced IDE)-Interface geschaffen wurde, um die größten Schwächen von IDE zu eliminieren. SCSI findet man eher im Profibereich, da SCSI-Controller und -Platten recht teuer sind und ein gewisser »Luxus«-Flair an ihnen haftet. Wer viele Peripheriegeräte benötigt, wählt allerdings ohne großes Zögern SCSI, da sich bis zu sieben Harddisks, CD-ROM-Laufwerke, Streamer oder Scanner ohne Probleme an einen einzigen Controller anschließen lassen.

IDE-Festplatten werden in fast alle Standard-PCs eingebaut. Sie sind sehr preiswert, einzeln problemlos anschließbar und benötigen normalerweise keine Treiber. In der heutigen, Massenspeicher-gierigen Zeit stellen Sie aber bald fest, daß die Einschränkungen von IDE zum Hemmschuh werden: Eine AT-Bus-Platte darf maximal 504 Megabyte groß sein, wenn MS-DOS sie erkennen soll. Gekoppelt mit der Tatsache daß Sie nur zwei solche Platten einbauen dürfen, ist der Gesamtspeicher stark eingeschränkt. Diese Grenzen stammen noch aus alten IBM-AT-Zeiten, denn jede IDE-Festplatte enthält immer noch einen Controller der sich zum Uralt-Standard WD1003 kompatibel verhalten muß.

Da jede IDE-Platte einen eigenen Controller hat, muß bei zwei installierten Harddisks einer davon abgeschaltet werden. Dies nennt sich Master/Slave-Betrieb: Herr (mit Controller) und Sklave (ohne Controller). Diese beiden Modi werden von Platte zu Platte anders aktiviert, meist über unbe-

schriftete Steckbrücken, die mit millimetergroßen »Jumpern« umgesteckt werden müssen. Sie sollten beim Harddiskkauf deswegen immer auf eine ausreichende Betriebsanleitung für die Festplatte achten. Trotzdem haben Sie keine

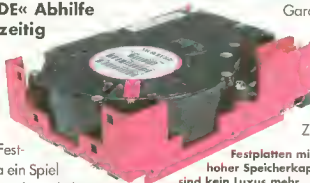
Garantie, daß zwei beliebige Platten sich auch wirklich vertragen, selbst wenn beide vom selben Hersteller sind. Sie sollten beim Kauf einer zweiten IDE-Platte also ein Umtauschrecht vereinbaren, falls der Zusammenschluß nicht funktioniert.

Rechnerisch kommen Sie mit dieser Lösung auf die maximale Obergrenze von 2 mal

504 MB, also 1008 MB. Dies ist heutzutage nicht nur für Power-User etwas mager. Weil außerdem abzusehen war, daß auch CD-ROM-Laufwerke den AT-Bus nutzen sollten, entstand der neue Standard E-IDE. Ein solcher Enhanced Controller kann bis zu vier Geräte am AT-Bus verwalten und überwindet per LBA- (Logical Block Address) oder XCHS-Verfahren (Extended Cylinder, Heads, Sectors) die 504-MB-Grenze. Beide Methoden sorgen dafür, daß bei einer E-IDE-Platte erst bei 7,8 GigaByte Schluß ist, was noch ein paar Origin-Spiele lang ausreichen sollte. Zudem werden Vesa Local Bus und PCI unterstützt, so daß über den neuen Transfermodus »PIO Mode 3« bis zu 11,1 MB pro Sekunde zwischen Platte und PC übertragen werden können, im Gegensatz zu den bisher üblichen 1,8 MB/s – die Platten werden also wesentlich schneller. Damit E-IDE seine Muskeln spielen lassen kann, müssen allerdings gewisse Voraussetzungen gegeben sein.

## Speicherfülle in schneller Hülle

Um als DOS-Anwender mehr als 504 MByte anzusprechen, gibt es drei Möglichkeiten: Entweder Sie besitzen zum Controller passende Software-Treiber (oder ein Utility wie den Ontrack Diskmanager), oder das BIOS des Motherboards kennt die LBA/XCHS-Modi schon, oder Ihr E-IDE-Adapter hat ein eingebautes ROM-BIOS. Natürlich ist dann auch eine entsprechende E-IDE-Harddisk Voraussetzung. Bei neueren Motherboards und Betriebssystemen (z.B. OS/2) dürfen Sie in der Regel davon ausgehen, daß E-IDE voll unterstützt wird. Die IDE-Speichergrenze ist also ein reines Platten- und Softwareproblem, so daß Sie unter Umständen Ihren alten IDE-Controller weiterverwenden können, wenn es Ihnen nur auf den Platz ankommt. Die volle E-IDE-Geschwindigkeit hingegen erreichen Sie über Einstellungen auf dem E-IDE-Controller, entweder per Jumper, ROM-BIOS oder spezielle Treiber. Achten Sie beim Kauf auf einen E-IDE-Adapter, der die



Festplatten mit hoher Speicherkapazität sind kein Luxus mehr



# SCHWÖREN

ersten beiden Möglichkeiten verwendet, da Sie bei der reinen Treiber-Lösung auch für jedes Betriebssystem einen eigenen Treiber benötigen. Zum Beispiel reicht ein DOS-Treiber nicht, wenn Sie unter Windows arbeiten, denn dieses benötigt einen eigenen. Es kommt öfter mal vor, daß bei Billig-Produkten ohne Markenbezeichnung («No Name») die mitgelieferten Treiber schlicht und einfach nicht funktionieren; an Updates ist bei diesen Dingen meistens auch nicht zu denken, so daß Ihnen das E-IDE-Tempo versagt bleibt.

## Verabredung zu viert

E-IDE unterstützt maximal vier (anstatt wie bei IDE zwei) angeschlossene Geräte über das BIOS (so vorhanden) oder über Treiber. Haben Sie bereits zwei Festplatten im Master/Slave-Betrieb und wollen Sie ein zusätzliches IDE-CD-ROM-Laufwerk anschließen, so benötigen Sie nur den zum CD-Laufwerk mitgelieferten Treiber. Dieser sollte die Konfiguration selbständig erkennen.

Sie finden bei E-IDE zwei Anschlüsse, an die je zwei Geräte in den Master/Slave-Betrieb angeschlossen werden. Einer ist mit »Primary Port« benannt, der andere mit »Secondary Port«. Vorsicht: Nach den Spezifikationen ist nur vorgeschrieben, daß der Primary Port über den Local Bus oder PCI gehen muß. Um Geld zu sparen, ist der Secondary Port meist nur über den lahmen ISA-Bus ans System angebunden. Sie sollten diesen also nach Möglichkeit nur für langsame Peripheriegeräte wie etwa CD-ROM-Laufwerke verwenden. Für diese reicht die magere ISA-Bandbreite auf jeden Fall aus, da selbst Quadraspeed-CD-ROM-Laufwerke nicht mehr als 600 KB/s übertragen. Die schnelle E-IDE-Festplatte gehört also an den Primary Port, wobei hier aber auch problemlos ältere Platten angeschlossen werden dürfen, wenn Sie nur wegen Ihres neuen CD-ROM-Laufwerkes auf den neuen Standard umgestiegen sein sollten. Die einzeln erhältlichen IDE-CD-ROM-Controller sind übrigens nichts anderes als E-IDE-Secondary-Adapter. Diese können nicht neben einem E-IDE-Controller betrieben werden; Sie dürfen aber umgekehrt IDE-CD-ROM-Laufwerke durchaus neben Ihre Festplatte an einen alten IDE-Controller anschließen, sofern Platte und CD-Laufwerk sich im Master/Slave-Modus vertragen.

Für welchen E-IDE-Adapter Sie sich entscheiden, hängt also stark von Ihren Bedürfnissen ab. Die teuerste, aber bequemste Lösung ist ein E-IDE-Controller mit eigenem, gut funktionierendem ROM-BIOS, der Ihnen alle Vorteile ohne Einschränkungen bietet. Bei Billigadoptionen (unter 100 Mark) mit Treiber-Abhängigkeit sollten Sie auf einen guten Händler-Support achten. (mk)



Um »Wing Commander 3« flatt und flüssig zu spielen, sollten Sie das Angebot der Installationsroutine wahrnehmen, satte 80 MByte auf die Festplatte zu kopieren

## FESTPLATTEN-LATEIN

► **ATAPI** Advanced Technology Attachment Packet Interface. Befehlsuntermenge von E-IDE, das vier Geräte gleichzeitig, CD-ROM-Laufwerke und Tape-Streamer unterstützt.

► **AT-Bus** meint bei Festplatten dasselbe wie IDE, ist aber eigentlich nur der normale 16-Bit-Steckkartenslot.

► **E-IDE Enhanced-IDE, Verbessertes IDE**

► **FAST-ATA** Mini-Standard von Seagate und Quantum mit geringeren Fähigkeiten als E-IDE.

► **IDE Integrated Drive Electronics, Eingebauter Laufwerks-Controller** (kompatibel zum WD1003-Standard)

► **LBA Logical Block Address.** Neuer Festplatten-Verwaltungsstandard, der die 504 MB-Grenze durchbricht und der alle Sektoren durchnummeriert, anstatt wie CHS in Zylinder, Köpfe und Sektoren zu unterteilen.

► **MB Megabyte.** In der herkömmlichen Lesart 1024x1024 Kilobytes, außer im Verständnis der Festplattenhersteller: Bei ihnen schrumpft das MB auf magere 1000x1000 Kilobytes, so daß ihre Harddisks zwar nicht mehr Speicher, aber mehr dieser Mini-MB enthalten. Aus 504 MByte werden so 528 MB, 7,8 GByte mulieren zu 8,4 GB.

► **PIO Programmierter I/O.** Programmierter I/O Transfer über Portadressen. Es gibt verschiedene Betriebsarten (Modes), wobei E-IDE den schnellen Mode 3 (11,1 MB/s) für VLB und PCI unterstützt.

► **SCSI Small Computer System Interface, Systemanschluß für Klein-Computer.** (sprich »Skaszi«). Unterstützt bis zu sieben Geräte an einem Controller, die sich meist ohne Probleme vertragen.

► **WD1DD3** Festplattencontroller von Western Digital für 286er, der direkt vom PC-BIOS unterstützt wurde, so daß er kein eigenes BIOS benötigte. Die Urall-Spezifikationen von damals sind heute noch Standard bei IDE, unter anderem die Begrenzung auf maximal zwei angeschlossene Harddisks.

► **X-CHS Extended Cylinders, Heads, Sectors.** Erweitert die Festplatten-Verwaltung, indem die BIOS-Anzahl der Köpfe 16 überschreiten kann (bis 255) und dadurch bis zu 7,8 GByte adressiert werden können.

# MIT FÜßSEN TRETEN

**Neue Sticks für  
Piloten und Rennfahrer: Wir haben  
den »Virtual Pilot Pro« und die »Pro  
Pedals« von CH durchgeschaut.**

**D**er echte Pilot steht mit beiden Beinen fest auf den Pedalen fürs Seitenrudern und ein kerniger Rennfahrer tritt sein Auto mit Füßen – zumindest die Pedale. Nur die PC-Besitzer müssen sich mit so seltenen Apparaturen wie Keyboards behelfen. Erfreulicherweise haben einige Joystickhersteller dieses Manko erkannt und Ruderpedale sowie spezielle Lenkräder für PCs gebaut. Die Systeme von Thrustmaster sind schon länger auf dem Markt und bereits vom PC-Player-Team getestet worden. Konkurrent CH hat nun nachgezogen und zwei langerwartete Steuergeräte veröffentlicht. Der »Virtual Pilot Pro« ist die verbesserte Version des »Virtual Pilot« und die »Pro Pedals« (je rund 220 Mark) sind nicht nur als Seitenruder gedacht, sondern auch für Autorennen als Gaspedale.



Der Virtual Pilot Pro braucht viel Platz auf dem Tisch

## Virtual Pilot Pro

Der Virtual Pilot Pro sieht dem Ruderhorn einer kleinen Propellermaschine sehr ähnlich und muß mit beiden Händen bedient werden. Das große Gehäuse fixieren Sie mit zwei starken Schraubklammern am Tisch. In den meisten Fällen muß dabei die Tastatur weichen, denn das Ruderhorn muß bei seiner langen Längsstange benötigt insgesamt etwa einen Meter Platz. Ein weiterer Nachteil ist, daß man entweder einen relativ hohen Tisch oder einen niedrigen Stuhl benötigt, sonst stößt das Ruder gegen die Beine – im Luftkampf nicht gerade von Vorteil. Sind diese Probleme gelöst, macht der Virtual Pilot Pro einen sehr guten Eindruck. Die Mechanik funktioniert exakt und läuft perfekt wieder in die Nullstellung zurück. Der Kraftaufwand hält sich in Grenzen und auch die Feuerknöpfe sind gut zu erreichen; nur Personen mit sehr kleinen Händen kriegen hier Schwierigkeiten. Es gibt sechs Feuerknöpfe und zwei Coalie-Hats, zusätzlich noch einen Schubregler. Ob alle Schalter funktionieren, hängt stark vom jeweiligen Spiel ab. Normalerweise liegt man mit der Einstellung für den Flightstick Pro richtig, wobei der Schubregler dann extra kalibriert werden muß. Bei »Pacific Air War« zum Beispiel wird jeder Regler getrennt eingestellt, was anstandslos funktioniert. Sehr gut läuft der Virtual Pilot Pro mit Rennsimulationen wie »NASCAR Racing« oder »Formula One Grand Prix«. Ob

Sie sich sanft in die Kurve legen oder rasant aus dem Windschatten heraus an einem Konkurrenten vorbeibrechen wollen, das Ruderhorn reagiert immer bei spielfähig exakt und auch bei kleinsten Bewegungen optimal. Allerdings bemerkt man schon nach wenigen Runden einen Nachteil, wenn man die Geschwindigkeit durch das Vor- und Zurückziehen des Ruderhorns bestimmt. Denn das geht kräftig in die Arme – aber trösten Sie sich: ähnlich geht es auch den echten Rennfahrern. Und etwas mehr Realitätsnähe hat nach keinem Spiel geschadet.

## Pro Pedals

Auf den ersten Blick wirken sie wie futuristische Fußwärmer, doch hat man erst einmal seine Füße eingepaßt, freut man sich über die Funktionalität. Die Pedale arbeiten auf zwei Arten: Zum einen werden sie auf und ab gekippt, zum anderen proportional nach vorne und hinten verschoben.



Die Ruderpedale eignen sich für Flugsimulationen und Rennspiele

Für Flugsimulationen, in denen Sie damit das Seitenruder steuern, wird die zweite Methode verwendet. Über einen angenehmen Widerstand hinweg, der etwas geringer ist als beim Thrustmaster-Pedalsatz, steuern Sie sehr feinfühlig und auf Dauer ermüdungsfrei. Mit einem kleinen Schalter wird vom Flug- auf den Auto-Betrieb umgeschaltet und somit die Bewegungsabfrage Vor/Zurück deaktiviert.

Die Pedale reagieren sehr gut auf jede Bewegung und gewährleisten dank großzügiger Stützen für die Fersen guten Halt.

Nachteilig ist, daß die beiden Bewegungsarten nicht durch eine mechanische Sperre getrennt werden. Wer nur Auto fahren will und das Gaspedal tritt, wird dadurch irritiert, daß sich das Pedal auch nach vorne bewegen läßt, während das linke gleichzeitig nach hinten gleitet. Das wird zwar vom Programm nicht erkannt, erfordert aber eine gewisse Eingewöhnungszeit. (fs)

## TECHNIK-FACTS

Produkt	Virtual Pilot Pro	Pro Pedals
Hersteller	CH	CH
Co.-Preis	DM 220,-	DM 220,-
Buttons	6 Feuerknöpfe, 2 Vier-Wege-Schalter	-
Besonderheit	Schubregler	Kipp- und Schiebpedale
Mechanik	Sehr gut	Sehr gut
Gesamturteil	Gut	Sehr gut

# CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95
1942 (*)	A	89,95
Aces Of The Deep	D	76,95
Across The Blue (*)	D	84,95
Alone In The Dark 1	D	31,95
Alone In The Dark 1+2	D	57,95
Alone In The Dark 3	D	82,95
Armored Fist	E	66,95
Arctic Fox (*)	A	25,95
Battle Bugs (*)	D	57,95
Battle Isle II	D	83,95
Battle Isle II Scenery	D	49,95
Battle Race (*)	A	63,95
Brink (*)	D	a.a.
Btforce (*)	D	89,95
Chesterfield 4190 Turbo	A	63,95
Civilization & Railroad	A	49,95
Colonization	D	84,95
Colonization + Civilization	D	89,95
Creature Shock	D	79,95
Cyberia	A	89,95
Cyclones (*)	A	76,95
Dark Forces	D	82,95
Das Amt	D	79,95
Delta Patrol	E	a.a.
Death Gate (*)	E	a.a.
Descent (*)	A	76,95
Discworld	D	76,95
Dropcups	D	76,95
Dreamweb	D	74,95
DSA - Sternenschein	D	72,95
Earth Command	A	72,95
Earthquake	D	76,95
Elite 3 - First Encounters (*)	D	83,95
Falcon Gold	A	89,95
FIFA-Soccer	D	66,95
Football Pro	E	69,95
Freddy Pharkas (*)	D	76,95
Full Throttle	E	82,95
Full Throttle	D	89,95
Hammer Of The Gods (*)	E	a.a.
Hammick (*)	D	83,95
Heretic	D	a.a.
Hohlenwelt Saga	D	82,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Inferno	D	86,95
Iron Assault (*)	A	82,95
Iron Cross (*)	D	76,95
Jungle Strike (*)	D	69,95
Kings Quest 7	D	79,95
Kyrandia 3	D	69,95
Leisure Suit Larry Coll. (1-6) (*)	A	83,95
Lull Devil	A	57,95
Little Big Adventure	D	87,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Mathias Soccer	D	65,95
Mad News (*)	D	83,95
Mad News Extrablatt (*)	D	31,95
Magie Carpet	D	84,95
Marco Polo	A	69,95
Masters Of Magic (*)	D	84,95
Menzoberranzan (*)	A	76,95
Mya	A	82,95
NASCAR Racing	D	69,95
Navy Strike	A	89,95
NBA Live '95	A	a.a.
NHL Hockey '95	D	72,95
Necropolis (*)	D	89,95
Oldtimer	D	79,95
Outpost	D	74,95
Panzer General	A	76,95
Phantasmagoria (*)	A	a.a.
Pinball Dreams Deluxe	A	74,95
Pinball Illusions (*)	A	a.a.
Quarantine	D	79,95
Quest For Glory 4 (*)	A	76,95
Rebel Assault	A	74,95
Renegade: Battle For Jacob's Star (*)	A	76,95
Rise Of The Robots	A	79,95
Seawolf SSN-21	D	88,95
Slim Stream	D	62,95
Sim City 2000	D	84,95
Skyrealms Of Jorune (*)	A	76,95
Star Crusader	D	59,95
Star Trek Next Generation (*)	D	95,95
Strike Command + Privateer	A	84,95
Superhero League Of Hoboken (*)	E	63,95
System Shock Enhanced	D	84,95
Temptation	A	89,95
The Incredible Machine 2 (*)	A	76,95
The Lost Eden	A	76,95
Theme Park	D	74,95
Tower Assault (Alien Breed 3) (*)	D	87,95
Transport Tycoon	D	79,95
Under A Killing Moon	D	89,95
USS Navy Fighters	D	89,95
USS Tomedgers (*)	D	76,95
Wolke	D	89,95
Wages Of The Ravager (*)	A	76,95
Warcraft	A	72,95
Wings Of Glory	D	76,95
Wing Com. Armada	A	59,95
Wing Commander 1+2	A	62,95
Wing Commander 3	D	94,95
Woodruff (Goblins 4)	D	69,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	89,95
Zeppelin (*)	D	83,95

**89,95**

**Dark Forces**

**79,95**

**Cyberia**

**94,95**

**Wing Commander 3**

**69,95**

**Woodruff (Goblins 4)**

**79,95**

**Kings Quest 7**

**82,95**

**Iron Assault**

**84,95**

**Alone In The Dark 3**

**69,95**

**Kyrandia 3**

**76,95**

**Descent**

**76,95**

**Panzer General**

**69,95**

**NASCAR Racing**

**Soundkarten**

Soundblaster Pro Value Ed. 129,00

Soundblaster 16 Value Ed. 174,00

Soundblaster AWE 32 479,00

Trist SE Deluxe 16 119,00

**Joysticks**

Gravis Analog Pro 63,95

Gravis Phoenix 226,95

Gravis Game Pad 379,95

Competition Pro PC 59,95

Competition Pro Mini 59,95

**Lautsprecher**

Trust 10 80W 83,00

Trust 20 25W 120,00

Trust 40 15W 28,00

Trust 120 120W 115,00

**CD-ROM Laufwerke**

Mitsumi FX400 EIDE 4x 349,00

Toshiba XM3601 SCSI 4x 549,00

Toshiba XM3501 SCSI 4x 569,00

**MPEG-Karte**

Trust 429,00

**Connect**

Trust 1414 ext. Modem 169,00

Netzwerkkarte NE2000 62,95

0-Modem Kabel 1,8m 15,00

0-Modem Kabel 3m 20,00

**CDI**

CDI-Player Philips 550 989,00

Intel Digital Video Cartridge 851,00

CDI GamePad 49,95

**Festplatten**

Conner 1,3GB E-IDE 799,00

Quantum Lightning 730AT 499,00

**Disk Spiele**

Aces Of The Deep D 76,95

Aladdin D 54,95

Alien Legacy A 59,95

Battle Bugs D 57,95

Battle Isle 2 D 79,95

Blind (\*) D a.a.

Cannon Fodder 2 A 54,95

Colonization D 84,95

Das Amt D 76,95

Das Schwarze Auge 2 D 74,95

Der Baulöwe D 84,95

Discworld D 69,95

Dreamweb D 66,95

Earthsiege D 76,95

Elite 3 - First Encounters D 76,95

FIFA Soccer D 59,95

König Der Löwen D 54,95

Lull Devil A 57,95

Lode Runner D 69,95

Lothar Mathias D 65,95

Masters Of Magic (\*) D 84,95

Metal Marines (\*) D 57,95

Micro Machines A 53,95

NASCAR Racing D 69,95

Panzer General A 76,95

Star Crusader D 69,95

Theme Park D 75,95

The Frighter D 94,95

Transport Tycoon D 79,95

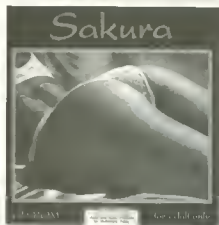
Warcraft A 72,95

## Schnäppchenecke (CDs)

7th Guest	19,95
Comanche	44,95
Conspiracy	29,95
Dune I	19,95
Hand Of Fate	29,95
Indy Car Racing	29,95
Kyrandia 1	19,95
Lemmings 2	24,95
Railroad Tycoon	29,95
Temptation	29,95

## Wir haben über 100

## CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!



Sakura 29,95



Collect. Privée 49,95

### CD Erotic\*

Hot Girls 1+2	je 24,90
Girls In Lack & Leder	49,95
Asian Collection 1-3	je 21,95
Collection Privée 1-3	je 49,95
Thai Bondage	69,95
Vibrations 2	69,95
Vibrations Extra	69,95
Virgins 1+2	je 99,95
Erotic Dreams	69,95
Amazona Woman	69,95
Girls On Hot Roads	je 29,95
Nights In London / Paris	69,95
Enoris	je 39,95
Private Puzzle	39,95
Strippoker	39,95

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch  
D = Anleitung und Spiel in Deutsch  
E = Anleitung und Spiel in Englisch  
(\*) = Spiel bei Redaktionschluss noch nicht erschienen

Achtung: Die angegebenen Preise sind Verkaufspreise !!  
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

**ROT STIFT**  
Helmstedter Str. 2  
38102 Braunschweig  
fon. 0531 - 273 09 11  
fon. 0531 - 273 09 12  
fax. 0531 - 273 09 14  
BTX Rotstift#



Keine Panik: Soundkarten

# DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

**Es knirscht, knottet, rauscht oder bleibt völlig still: Nur der Sound, der eigentlich aus der Soundkarte kommen sollte, ist nicht zu hören. Ein typischer Foll für »Keine Ponik«.**

**W**enn Sie heute einen PC-Spieler fragen, was denn sein größtes Problem sei, wird er mit hoher Wahrscheinlichkeit »Soundkarten« sagen. Auf dem Markt tummeln sich rund ein halbes Dutzend »Standards« und unzählige, angeblich kompatible Variationen wobei mit dem Begriff »kompatibel« wirklich sehr freizügig umgegangen wird. Wenn Spiele deswegen stumm bleiben oder gar nur hörschädigendes Krachen auf die Baxen jagen, ist meistens nicht der Spielerprogrammierer Schuld. Aber selbst wenn die Soundkarte »stimmt« kann eine falsche Konfiguration immer noch zu Problemen führen.

## Beim Kauf fangen die Probleme an...

Der Sound auf Soundkarten teilt sich in zwei Bereiche auf. Da gibt es zum einen die Musik, die meistens mit einem Synthesizer-Chip in WaveTable oder FM-Technik produziert wird. Dagegen stehen die digitalen Effekte, bei denen ein im RAM des PCs stehendes »Sample« abgespielt wird. Damit lassen sich Sprachausgabe, lebensechte Matargeräusche und andere

Effekte erzielen. Manche Soundprogrammierer halten sich aber nicht streng an diese Aufteilung; einige Spiele verwenden die digitalen-Effekt-Kanäle um ihre Musik aufzupeppen (mit digitalisierten Instrumenten) oder spielen die Musik gar über diese Kanäle ab. Umge-

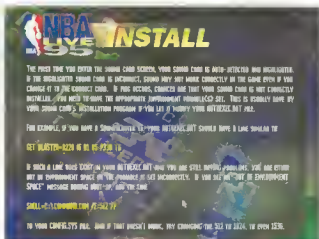
und müssen nur unregelmäßig mit Daten gefüttert werden. Die beiden Standards in diesem Bereich sind der AdLib-Chip, den es auch in den Variationen OPL2, OPL3 und OPL4 gibt, und der Midi-Standard. Die OPL-Chips sind über die Steckkarte direkt mit dem PC verbunden und werden genauso direkt programmiert; sie sind wie eigene Soundprozessoren, mit denen das Programm redet. Bei der Midi-Schnittstelle ist das anders; sie ist quasi nur eine Telefonleitung zum Soundchip. Der große Vorteil dieser Lösung: Genauso, wie Sie zu Hause an Ihrer Telefonleitung unterschiedliche Telefone anschließen können (mit oder ohne Anrufbeantworter, blau oder mit Tipp-tasten, etc.) können Sie über MIDI elektronische Instrumente der verschiedensten Hersteller anschließen.

Neben diesen beiden Standards gibt es noch eine Reihe von anderen Lösungen, die sich im Markt nicht eindeutig durchsetzen konnten, weil sie immer nur von einem einzigen Hersteller unterstützt wurden. Dazu gehört die Gravis Ultrasound und die Soundblaster AWE 32, die jeweils eigene Verfahren zum Abspielen von Musik mit sich bringen. Über Utilities wird versucht, eine MIDI-Schnittstelle zu emulieren. Diese Utilities funktionieren jedoch nicht bei jedem Spiel (bevorzugt nicht bei neueren Spielen mit DOS-Extender) und schlucken außerdem viel Speicherplatz und Rechnerzeit.

Deswegen kann die PC Player Empfehlung nach wie vor nur lauten: Wenn Sie auf absoluten Musik-Support Wert legen, muß Ihre Soundkarte entweder den AdLib/OPL- oder den MIDI-MPU-401-Standard per Hardware unterstützen; sobald Sie auf Software-Emulationen angewiesen sind, ist die Karte für manche Spiele wertlos. Leider verschweigen viele Hersteller gerne, daß die vermeintliche Kompatibilität nur unter Windows oder mit speziellen Treibern erreicht wird, die bei manchen Spielen wirkungslos bleiben. Hier hilft Ihnen blaß eine schriftliche Zusicherung vor dem Kauf, damit Sie nachher die Karte umtauschen können. Achten Sie auch auf die richtigen Adressen: Fast alle Spielprogramme erwarten den OPL-Chip an der Adresse \$220 und die MIDI-Schnittstelle an der Adresse \$330. Andere funktionieren nicht bei allen Spielen.

## Digital wird oft zur Qual

Während es bei der Musik mit der Angabe einer Adresse des Soundchips getan ist, müssen Sie sich für die digitalen Effekte ein wenig mehr Arbeit bei der Konfiguration machen. Digitale Effekte bedeuten, daß der Soundchip einen Klang, der



Nicht alle Spiele sind so intelligent bei der Soundkarten-Installation wie das brandneue »NBA Live«, welches sogar konkrete Lösungsvorschläge gibt.

kehrt muß bei vielen Spielen auch die Musik-Elektronik für den einen oder anderen Soundeffekt erhalten. Die Musik-Chips sind normalerweise sehr unkritisch. Sie befinden sich an einer bestimmten »Adresse« im Speicher des PCs



im RAM des PC gespeichert wurde, »abspielen« muß. Die einfachste Möglichkeit wäre, wenn der PC den Soundchip mit diesen Daten füttert; nur leider müßte der PC dann alle zehn-tausendstel Sekunde seine Arbeit unterbrechen und sich diesem Chip widmen.

Die Soundkarte darf deswegen ganz alleine an das RAM ran und sich die Bytes selbst abholen, während der Prozessor sich an anderen Dingen zuwendet. Die Methode nennt sich DMA (Direct Memory Access) und definiert eine Hintertür zum RAM. Ein PC kennt bis zu acht DMA-Kanäle. Soft- und Hardware müssen sich aber einig sein, welcher Kanal denn nun dem Soundchip zugeordnet ist. In 99 Prozent aller Fälle ist es Nummer 1; manche Soundkarten verwenden zusätzlich noch einen der Kanäle 5 bis 7 für schnelleren Zugriff bei 16-Bit-Sounds. Wenn Sie also eine moderne 16-Bit-Soundkarte verwenden und für diese im Spiel ein eigener Treiber definiert ist, sie aber partout nichts hören, sollten Sie im Spiel den DMA-Kanal von der 1 auf den eingestellten 16-Bit-DMA umstellen. Umgekehrt können Sie auch versuchen, diesen DMA-Kanal auf der Soundkarte abzuschalten (»Use Low DMA«). Dies müßte in der Anleitung zur Karte beschrieben sein. Als letzte Lösung konfigurieren Sie das Spiel mit einem alten 8-Bit-Soundtreiber (beispielsweise Soundblaster).

Punkt Nummer Zwei, der beim digitalen Sound stimmen muß, ist der IRQ-Kanal. IRQ steht für Interrupt Request, zu deutsch etwa Unterbrechungs-Anforderung. Das Schema beim Zugriff auf den Digital-Sound geht vereinfacht so: Der Prozessor sagt der Soundkarte »Spiele das Geräusch, welches im RAM von der Adresse X bis zu der Adresse Y steht und melde dich bei mir«. Die Soundkarte muß sich nun nach dem Abspielen sofort beim PC melden, damit ohne hörbare Unterbrechung das nächste Geräusch folgen kann. Dazu »klingelt« die Soundkarte quasi per Interrupt beim PC.

Wenn bei einem Spiel also die Sounds gar nicht oder nur verstümmelt zu hören sind, stimmt der IRQ-Kanal wahrscheinlich nicht. Die Soundkarte klingelt dann an der falschen Adresse und der PC kriegt nicht mit, wann die Soundkarte auf neue Kammandos wartet. Die beiden wahrscheinlichsten IRQ-Kanäle sind die Nummern 5 oder 7. Welcher der beiden besser funktioniert, ist von Ihrem PC abhängig. Bei modernen

## RUF DOCH MAL AN...

Wo kriegen ich nur den neuen Soundkarten-Treiber her? Besitzer eines Modems haben es da recht einfach: Sie können sich entweder in CompuServe auf die Hersteller wenden oder eine lokale Mailbox anrufen, auf der die neueste Treibersoftware zu finden ist. Für die fünf wichtigsten Hersteller hier die passenden Angaben (ohne Gewähr, Stand Februar 1995):

**Advanced Gravia**  
Mailbox: 001-604-431-5927 (USA!)

**Aztech Systems (Sound Galaxy)**  
Mailbox: 0421-1691782

**Creative Labs**  
Mailbox: 02131-919820

**Media Vision**  
Mailbox: 089-61381-394 (oder -396)

**Orchid Technology**  
Mailbox: 02132-80075

# SkyLine Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

St. Pöltenstr. 29 70178 Stuttgart - Mitte 70489 Stuttgart-Fuehrbech  
Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart - Mitte  
Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart-Bad Cannstatt  
Tel. 0711 - 81 27 36 und 62 43 99

Neu! Neu! Neu! Neu! Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart "beim Rathaus" 71063 Sindelfingen Obere Vorstadt 25 Tel. 07031/807353	70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel. 0711/624399 34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel. 0561/711389	Neu! Neu! Neu! Neu! Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart "beim Rathaus" 79098 Freiburg Schreibersstr. 18 Tel. 0761/382590
--	--	---

## SkyLine TOP-TEN CHARTS

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| 1. Wing Commander 3  | 6. Warcraft         |
| 2. Leg. o. Kyandia 3 | 7. US Navy Fighters |
| 3. Creature Shock    | 8. Earthsiege       |
| 4. Magic Carpet      | 9. Aces o. t. Deep  |
| 5. Kings Quest 7     | 10. Cyberia         |

Unser telefonischer Bestellservice:

**0711 - 55 76 12**

Es gibt immer zwei Möglichkeiten - in Stuttgart gibt es jetzt drei

**NEUERÖFFNUNG seit 28. Jan. 1995**

Brunnenstr. 19 - 70372 Stuttgart - Bad Cannstatt

Tel. 0711/557612 beim Rathaus

KOMMEN - SEHEN - STAUNEN SIE!!!

**NEUERÖFFNUNG seit 12. Dez. 94**

OBERE VORSTADT 25 - 71063 SINDELFINGEN

Tel. 07031 / 80 73 53 BEIM "DOMO"

Kufen Sie uns an - oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

Preis	Black & PC	Verwand./Laden	Preis	CD-ROM	Verwand./Laden
Aces o. t. Deep	99,95	109,95	11th Hour	125,95	139,95
Aladdin	74,95	79,95	Alone Lt. Dark 3	99,95	109,95
Black Hawk	99,95	109,95	Blind	a.A.	a.A.
BM-Hatrick	99,95	109,95	Bioforce	109,95	116,95
Cannon Fodder 2	79,95	89,95	Cyberia	99,95	109,95
Colonization	99,95	116,95	Dark Forces	a.A.	a.A.
Earth Siege	99,95	109,95	Descent	a.A.	a.A.
Elite 3	89,95	99,95	Discworld	a.A.	a.A.
Fifa Soccer	89,95	99,95	Dungeons Master 2	a.A.	a.A.
Hatrick	89,95	99,95	Heretic	a.A.	a.A.
Jungle Strike	74,95	79,95	Kings Quest 7	99,95	109,95
KA 50 Hokum	79,95	89,95	Little Big Adv.	109,95	116,95
Legions	89,95	99,95	Magic Carpet	109,95	116,95
Lion King	69,95	79,95			
Master of Magic	109,95	116,95			
Mechwarrior 2	a.A.	a.A.			
Menzoberranzan	89,95	99,95			
Nascar Racing	89,95	94,95			

<b>70469 Stuttgart</b> Tel. 0711/812736	<b>34117 Kassel</b> Tel. 0561/711389
Panzer General 89,95 99,95	Menzoberranzan 89,95 99,95
Star Crusader 89,95 99,95	Panzer General 89,95 99,95
	Reagade a.A. a.A.
	Stonekeep a.A. a.A.
	System Shock 89,95 99,95
	The Last Dynesty a.A. a.A.
	Transport Tycoon 109,95 116,95
	US5 Ticonderoga 89,95 99,95
	US Navy Fighters 109,95 116,95
	Wing Commander 3 119,95 129,95

<b>71063 Sindelfingen</b> Tel. 07031/807353	<b>79098 Freiburg</b> Tel. 0761/382590
System Shock 89,95 99,95	Woodruff 89,95 99,95
Tie Fighter DV 109,95 116,95	X-Com 99,95 109,95
Transport Tycoon 109,95 116,95	
Victory at Sea 89,95 99,95	
Warcraft 89,95 99,95	
Wings of Glory a.A. a.A.	

AMIGA-Titel auf Anfrage

**Superauswahl-Teufelische Preise-Aktuelle Neuerscheinungen**

und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung  
Die Preise der mit "a.A." gekennzeichneten Titel liegen bei Drucklegung noch nicht vor.  
Lieferung per Nachnahme - Fracht-u. Verpackung DM 10,00  
Einzuschlag 7,00 - Ab DM 250,00 Bestellwert Versandkostenfrei!  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Freiländerungen vorbehalten



Soundkarten ist der IRQ meistens per Setup-Programm ohne Aufschrauben des Rechners zu ändern; lesen Sie dazu Ihr Handbuch.

## Hasch mich, ich bin die Soundkarte

Die meisten Spielprogramme verlassen sich auf Setup-Programme, in denen Sie die Soundkarte selbst aussuchen und IRQ wie DMA angeben müssen; das ist auf Dauer lästig und eigentlich gibt es seit Jahren auch einen Automatismus, der dies eigentlich unnötig machen würde. Schon seit dem ersten Soundblaster von Creative Labs gibt es ein definiertes Kommando namens »SET BLASTER«, welches in der AUTOEXEC.BAT stehen soll und der Spielsoftware den richtigen Weg zur Soundkarte weist. Diese Befehl ist dabei nicht an die Creative-Karten gebunden. Sie sollten ihn auch bei jeder Soundblaster-kompatiblen Karte in der AUTOEXEC.BAT stehen haben; allerdings richten einige Karten diesen Wert nicht automatisch ein, so daß Sie ihn von Hand nachtragen müssen.

Wichtig: SET BLASTER verändert NICHT ihre Soundkarte. SET BLASTER ist nur ein Wegweiser für andere Programme; genauso, wie ein Wegweiser auch in die falsche Richtung zeigen kann, können Sie bei SET BLASTER Phantasiewerte angeben und Ihre Software zum sicheren Absturz bringen.

Deswegen heißt es also: Erst die Soundkarte konfigurieren, dann (sofern nicht von der Software der Soundkarte gemocht) SET BLASTER in die Startdateien einbauen. Das Kommando hat das Format »SET BLASTER=Axxx Ix Dx Tx Hxx«, wobei die Xe jeweils für Ziffern stehen. Beachten Sie, daß um das Gleichheitszeichen herum KEINE Leerzeichen stehen.

Mit »Axxx« geben Sie die Adresse der Soundkarte an; diese ist fast immer 220, so daß dieser Teil A220 lauten sollte. Das »Ix« steht für den Interrupt-Kanal; je nach Einstellung der Karte ist das 5 oder 7, in Einzelfällen auch mal 10 oder eine andere Zahl.

Mit »Dx« weisen Sie auf den normalen DMA-Kanal hin. Im Regelfalle ist dies eine 1.

Um den Soundkartentyp dreht es sich bei »Tx«. Dieser Wert wird von der Software Ihrer Soundkarte automatisch gesetzt. Wenn Sie hier keinen Wert finden, sollten Sie für T bei einer »Soundblaster«-Karte (Mono) die 1 oder 3 versuchen, bei einer »Soundblaster Pro«-Karte (Stereo) hingegen eine 2 oder 4; nur bei der SB 16 und AWE32 findet man hier eine 6.

Nur für diese 16-Bit-Soundkarten ist auch der »Hxx«-Wert interessant. Hier definieren Sie den »High-DMA«-Kanal, der meistens eine Ziffer von 5 bis 7 bekommt.

Manche Creative-Karten kennen hier noch weitere Werte für die Einstellung des MIDI-Ports; diese Parameter werden nur von der Creative-eigenen Software genutzt. Aber da die entsprechenden Setup-Programme sowieso für Sie die Verwollung des Blaster-Werts übernehmen, brauchen Sie sich keine weiteren Sorgen zu machen.

## Alles richtig eingestellt, doch nix funktioniert...

Manche Spielprogramme nutzen die Fähigkeiten der Sound-

blaster bis auf das letzte aus, um wertvolle Rechnerzeit zu sparen. Da werden dem Blaster ungewöhnlich große Datenmengen per DMA zugeschautet, um ihn dann immer wieder mitten im Abspielen zu unterbrechen. Das ewige »Hüh« und »Hott« mag der Blaster noch klaglos mitmachen; so mancher DMA-Controller auf einem Billig-PC gerät hier aber an die Grenzen seines Verstandes und kann schon mal ausflippen. Schlimmstenfalls bedeutet das: Dieses Spiel ist auf Ihrem PC nicht vollständig kompatibel. Dabei schiebt einer die Schuld dem anderen in die Schuhe. Der Programmierer sagt, er macht nur, was im Handbuch des Blasters steht, der Hardware-Entwickler sagt, sein DMA-Controller leistet genau das, was man von ihm erwartet. Solange der Programmierer seine Software nicht auf sanfteren Blaster-Umgang umstellt bleiben Ihnen nur zwei Alternativen: Hauptplatine des PCs austauschen oder auf den Digital-Sound verzichten. Nur in Einzelfällen hilft eine dritte Methode: Stürzt der Digi-Sound genau dann ab, wenn gerade auf die Festplatte zugegriffen wird, kann (muß aber nicht) ein neuer Festplatten-Controller das Übel beseitigen. Andererseits könnte es aber auch genauso am PC liegen, der einfach mit zwei gleichzeitigen DMAs von Festplatte und Soundkarte gleichzeitig nicht zurecht kommt.

## Störgeräusche aus dem Bus

Manche Spieler trauen sich gar nicht mehr, den Ton so richtig aufzudrehen. Brummen, Pfäfen, Surren – aus den Lautsprechern tönt als möglichste, auch wenn noch nicht mal ein Spiel geladen wurde. Diese unabsichtliche Geräuschkulisse kommt direkt aus den Innereien des PCs. Die über viele hundert Drähte laufenden Bits und Bytes können die elektrischen Signale in der Soundkarte wesentlich beeinflussen.

Wenn Ihre Soundkarte bei jedem Festplottenzugriff zwitschert, sollten Sie versuchen, möglichst viel Abstand zwischen diese beiden Komponenten zu bringen. Im Idealfall heißt das: Soundkarte nach rechts außen, Festplatten-Schnittstelle nach links außen, dazwischen möglichst viele andere Steckkarten, welche die Störsignale zumindest teilweise »schlucken«. Wer Pech hat, mocht damit aber den Bock zum Gärtner; auf einmal strahlt die jetzt näher liegende Grafikkarte noch schlimmer in die Soundkulisse hinein. Da hilft nur: So lange Karten hin- und herlauschen, bis die Geräusche weg oder zumindest erträglich leise geworden sind. In Einzelfällen muß die Hauptplatine des PCs ausgetauscht werden.

Ein ganz anderes Problem ist ein konstantes tiefes Brummen. Wenn Ihnen ein solches Geräusch auf den Magen schlägt, ist entweder der PC oder Ihre HiFi-Anlage nicht korrekt geerdet. Über eine sogenannte »Mosseschleife« hören Sie die 50-Hz-Frequenz des Wechselstroms, der aus der Steckdose kommt. Konkret läßt sich dieses Problem nur mit einem Techniker in den Griff kriegen; sie können aber mal alte Hausmittel probieren wie etwa den Stecker der HiFi-Anlage herumzudrehen und so die beiden Pole in der Steckdose zu tauschen. Prüfen Sie außerdem, ob das Kabel, welches Soundkarte und Anlage miteinander verbindet, an beiden Seiten richtig sitzt und nicht defekt ist.

## Treiberwahn kann schädlich sein

So manche Soundkarte pflastert Ihnen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS mit allerlei Treibern zu. In Einzelfällen können das schon mal bis zu hundert Kilobytes wertvolles RAM verschwinden. All diese Treiber sind dabei meistens sinnlos. Ganz böse sind beispielsweise 94er-Versionen der Creative-Labs-Treiber. Programme wie »CTMM.SYS« oder »S8X.SYS« werden nun geladen, damit der Software-Lautstärke-Regler funktioniert; Spielesoftware kann auf diese Treiber meistens verzichten. Die neuen 95er-Treiber sind zwar weiterhin so groß, allerdings wurde das Lautstärke-Programm jetzt umgeschrieben, daß es auch ohne diesen Ballast einwandfrei funktioniert.

Sie sollten deswegen alle von der Soundkarte installierten Treiber probeweise entfernen und den Rechner neu »kalt« booten, sprich aus- und wieder einschalten. Dadurch wird die Soundkarte in den »Urzustand« versetzt. Starten Sie nun probeweise ein paar Spiele; wenn diese einwandfrei laufen, brauchen Sie die Treiber nicht löschen (wer weiß, wozu sie doch noch gut sind) sondern nur einfach deaktiviert lassen.

Manche Soundkarten benötigen allerdings zumindest ein kleines Treiberprogramm zur Initialisierung und um die Soundblaster-Kompatibilität herzustellen; das merken Sie meist daran, daß ohne diesen Treiber das ganze System inklusive Windows still bleibt. (bs)

## SOUNDKARTEN UNTER OS/2

Für die meisten gängigen Soundkarten gilt, daß Sie anstandslos von der OS/2-Installationsroutine erkannt werden und OS/2-Anwendungen mühsere Wart-Töne von sich geben. Nur die IRQ-Erkennung arbeitet ab und zu nicht korrekt, so daß Sie hier eventuell nachbessern müssen.

Anders sieht es aus, wenn Sie Spiele in einer DOS-Box ablaufen lassen wollen. Hierbei fahren Besitzer von Original-Soundblaster-Karten oder voll Hardwara-kompatiblen am besten, denn hier steht dem Musikgenuss meist nichts im Wege. Hat Ihr PC allerdings eine Soundkarte, die einen Treiber in der CONFIG.SYS benötigt, kann es sein, daß Sie bei manchen OS/2-Spielen gar nichts hören oder Aussetzer auftreten. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie den Treiber überhaupt in den DOS-Box-Einstellungen angemeldet haben.

Anstanden ist klar, daß nur jeweils ein Spiel oder eine Anwendung zur selben Zeit auf die Soundkarten-Hardware zugreifen darf. Musik-Multitasking geht auch unter OS/2 nicht; das erste anfordernde Programm reißt sich die Karte komplett unter den Nagel. Haben Sie Windows mit Sound-Treibern installiert, sollten Sie den »Windows-Schnellstart« in den Systemeinstellungen deaktivieren, da anstanden keine andere DOS-Anwendung mehr die Soundkarte ansprechen kann.

Folgende Parameter sind in den DOS-Box-Einstellungen relevant:

**AUDIO\_ADAPTER SHARING** Falls Sie etwas hören wollen, muß hier unbedingt »REQUIRED« stehen.

**DOS DEVICE** Benötigt Ihre Soundkarte unter DOS einen Treiber in der CONFIG.SYS (z.B. SOUND.SYS), so muß er hier eingetragen werden. Natürlich dürfen Sie die erforderlichen Parameter nicht vergessen, wie IRQ, DMA oder Port-Adresse.

**NW\_TIMER** Manche Spiele synchronisieren sich über einen Hardwarezugriff auf die Timerchips. In dem Fall sollte hier ON stehen, da anstanden (nicht nur) der Sound reißt.

**INT\_DURING\_IO** Hier muß ON eingetragen werden, um Zugriffe auf die Hardware zu beschleunigen. Anstanden können Sound-Aussetzer auftreten. (mk)

## Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



### Tigers on the Prowl

(Tiger auf dem Scheichpfad)

Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkriegs auf taktischer Ebene (1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie Kampfgruppe). 500 Waffensysteme, 12 Munitionsarten u.a.m. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (50 Seiten)! Für IBM (VGA): 109,95 DM

**Map Builder** für *Tigers on the Prowl*. Zur Erstellung eigener Landkarten. 24,95 DM

**Campaign Disk 1** für *Tigers on the Prowl*. 10 historische Szenarien + neue Landkarten. 34,95 DM

*Tigers on the Prowl* (mit dt. Anl.) + **Map Builder** + **Campaign Disk 1** zusammen: 150 DM

Wergeme Construction Set 2:

**TANKS!** Vers. 1.25 (SSI)

Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne. Taktische Ebene. Über 1.000 unterschiedliche Waffensysteme (Infanterie, Geschütze, Panzer), 21 Szenarien, Szenariomeditor/-Generator. Jetzt in der erweiterten Vers. 1.25b lieferbar. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 99,95 DM

**Szenarium-Disk 1, 2 und 3** für *Tanks*: je 20 neue Szenarien. Preis: jeweils 34,95 DM

**TANKS** + **Szenarium-Disk 1 + 2 + 3** zusammen: 175 DM

**Taktik-Paket:** *Tigers on the Prowl* + *Tanks* + 2 der o.a. Zusatzdisks nach Wahl: 200 DM

### The Road from Sumter to Appomattox, Vers. 2.0

Der amerikanische Bürgerkrieg auf strategischer Ebene. 1 Spielzug = 1 Woche. Militärische, politische und wirtschaftliche Faktoren. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, mind. 3MB RAM): 109,95 DM

### Victory Pak (3\*60)

V für *Victory 1* (Utah Beach), 2 (Weißkriege) und 3 (Merkel-Garden) zusammen. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, mind. 3 MB RAM): 129,95 DM

### War in Russia (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert. 1 Spielzug = 1 Woche. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 79,95 DM

### Award Winning Wargames

*War in Russia* (mit dt. Regelübersetzung), *Pacific War* (mit dt. Regelübers.), *Carrier Strike* (mit dt. Regelübers.), *Cleash of Steel* zusammen! Für IBM (VGA) Disk oder CD: 129,95 DM

### Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

**Battles of Napoleon** (SSI/Lizenz) für IBM: 50 DM

**Battles of Napoleon Scenario Disk 1 bis 3** (SSI/Lizenz) für IBM:

je 34,95 DM, zusammen: 90 DM

**Flight Commander** (Avalon Hill) für IBM (mind. 4 MB RAM,

Windows, VGA): 109,95 DM

**Operation Crusader** (Avalon Hill) für IBM (Super-VGA, mind.

386er, 4MB RAM): 109,95 DM

**Pacific War** (SSI) IBM: 79,95 DM

**Panzer General** (SSI) für IBM (4MB RAM): Disk-Version: 99,95 DM

CD-Version: 79,95 DM

**Stalingrad** (Avalon Hill) für IBM (Super-VGA, mind. 386er,

8 MB RAM): 109,95 DM

V for Victory 4 auf CD: 74,95 DM

### Deutsche Regelübersetzungen einzeln:

**Fire Brigade**: 25 DM

**High Command**: 25 DM

**Medieval Lords**: 18 DM

**Pacific War**: 25 DM

**Tanks**: 20 DM

**Tigers on the Prowl**: 25 DM

**War in Russia**: 25 DM

### Kosims ohne Computer

(Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung:

**Barbarians** (3W): Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an der Nordgrenze des Römischen Reiches. Mit 4 Karten (je 55 x 85 cm), 1.000 Countern: 79,95 DM

**Panzerkrieg** - Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Karte (55x85cm) und 500 Countern: 69,95 DM

**Info-Material** mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

**Versendekosten:**

Vorverkauf: 5,90 DM

Nachnahme: 8,90 DM

# TURBOLADER MIT HANDBREMSE

**Aus 486 mach' Pentium: Intels neuester Upgrade-Chip verspricht den Quantensprung. Doch seine ganze Power fährt der Turbolader nicht aus.**

Intel läßt das Upgraden nicht: Nachdem der 486er mit Taktserhöhung auf rund 100 MHz getrimmt werden konnte, folgt nun der Sprung auf die nächste Chip-Generation. Der Pentium Overdrive 25/63 ist für rund 800 Mark



Intels heißester Chip – der Pentium Overdrive bringt seinen eigenen Ventilator zur Kühlung mit.

in den Geschäften zu haben und ist der erste Intel-Prozessor mit eigenem Ventilator. Der Chip dürfte nämlich nur mit etwa 3 Volt betrieben werden, die meisten PCs sind aber auf 5 Volt eingestellt. Der Spannungsunterschied wird von einem eingebauten Regelbaustein »verbraten« – der wird dabei so heiß, daß eine Kühlung unumgänglich ist.

Der P24T, so die technische Bezeichnung des Pentium Overdrive, paßt aber nicht in jeden 486er. Er ist nur für Systeme mit einem passenden Upgrade-Sackel gedocht. Erkennbar sind diese Sackel daran, daß der 486er, der jetzt in ihnen steckt, zu klein aussieht: Rund um den quadratischen Chip ist nach eine Reihe Löcher frei. Just diese Reihe wird von zusätzlichen Leitungen des Pentium Overdrive benötigt. Wie die DX/2 und DX/4-Upgrades von Intel setzt auch der Pentium Overdrive auf die Taktvervielfachung. Während der PC weiterhin mit 25 MHz arbeitet, schaltet der Prozessor intern auf das zweieinhalbfache Tempo und rechnet mit 63 MHz. Mittels eines internen Cachespeichers wird versucht, dieses Tempo möglichst lange zu halten; muß der Prozessor aber auf das normale RAM (welches ja immer noch mit 25 MHz läuft) zurückgreifen, geht der Geschwindigkeitsgewinn verloren. Je nach Programm arbeitet der Prozessor im Mittel aber etwa doppelt so schnell.

Weitere Tempovorteile des Pentium Overdrive entstehen dadurch, daß er viele Befehle schneller verarbeitet als ein 486er; durch einen technischen Trick kann der Chip sogar in manchen Fällen zwei Befehle gleichzeitig ausführen. Dank all dieser Vorzüge ergibt sich ein deutlicher Tempogewinn – wenn Sie noch einen alten 486er haben. Der Overdrive ist nämlich zur Zeit nur in einer Version für 25 MHz-486er lieferbar. Und unterstellt man mal, daß der Overdrive diesen Rechner etwas mehr als doppelt so schnell macht, dann haben Sie es immer noch mit einem 60 MHz-486er zu tun; nicht gerade eine Traummaschine, für die Sie 800 zusätzliche Mark ausgeben. Je nach Anwendung treibt sich der Pentium Overdrive 25/63 im Leistungsspektrum eines 486 DX/2 66 herum. Bei Fließkammer-intensiven Programmen

(CAD, 3D Studio, Tabellenkalkulation) ist er wesentlich schneller, Spiele bleiben jedoch etwa im DX/2-Tempo.

Im Gegenzug hat Intel seine DX/4-Prozessoren mal wieder billiger gemacht. Straßenpreise zwischen 400 und 500 Mark sind inzwischen die Regel und weitere Preissenkungen zu erwarten. Wer im wesentlichen spielt und seinem 25-MHz-PC einen DX4/75 oder gar DX4/100 spendiert, gibt deutlich weniger aus und hält doch mehr Leistung aus seinen Programmen. Wer

eine spezielle DX4-Platine hat, kann sogar ein wenig tunen: Läuft die Platine noch mit 40 MHz fehlerfrei (kloppt meistens), schaltet man den DX4 auf den Faktor 2,5 zurück: Er läuft immer noch mit 100 MHz, aber der Rest des Systems wird deutlich schneller. Wie gesagt, dies klappt nur mit Platinen, die entsprechende DX4-Schalter haben.

Die Overdrive-Version für 33 MHz-Rechner (486/33, DX2/66, DX4/100) wird im Sommer erwartet. Dieser Overdrive nennt sich dann 33/83 MHz. Nach unseren Testergebnissen mit seinem kleinen Bruder würden wir erwarten, daß dieser Chip in etwa DX4/100-Niveau erreicht, aber keinesfalls massiv übertrifft. Auf einen Nenner gebracht sollten PC-Besitzer, die hauptsächlich spielen, entweder gar nicht oder dann schon auf einen richtigen neuen PC mit echtem 90-MHz-Pentium upgraden; bei dem ist die ganze Struktur von RAM und Bus auf den Pentium angepaßt, wodurch der Gesamt-PC wesentlich schneller wird. (bs)

## PROZESSOREN IM SPIELE-VERGLEICH

Pentium 100	(33 MHz mal 3)
Pentium 90	(30 MHz mal 3)
Intel DX4/100	(50 MHz mal 2 – meistens nicht möglich)
Intel DX4/100	(40 MHz mal 2,5 – nur auf DX4-Boards)
Intel DX4/100	(33 MHz mal 3)
Pentium Overdr. 83	(33 MHz mal 2,5 – geschätzt)
AMD DX4/100	(33 MHz mal 3)
Pentium 60	(30 MHz mal 2)
Pentium Overdr. 63	(25 MHz mal 2,5)
DX2/66	(33 MHz mal 2)
DX 50	(50 MHz)
DX2/50	(25 MHz mal 2)
DX 33	(33 MHz)
DX 25	(25 MHz)

PC-Player hat die aktuellen Prozessoren in ihrer Spiele-Leistung miteinander verglichen und sortiert. Am schnellsten ist ein Pentium 90, am langsamsten der DX 25. Der Vergleich ist keinesfalls absolut: Ein schlecht designeder PC mit DX4/100 kann durchaus langsamer sein als ein optimaler P60; wir gehen von gleichwertigen Boards mit gleich starkem Cache und Chipsatz aus. Auch Bussystem, Grafikkarte, Festplatte und CD-ROM haben Einfluß auf die PC-Leistung, sind hier aber nicht berücksichtigt. Zu beachten ist, daß der AMD DX4/100 nicht so schnell wie sein Intel-Pendant ist; die AMD-Chips besitzen weniger Cache und müssen auch auf die beschleunigte Integer-Arithmetik verzichten, was gerade bei Spielen Leistungseinbußen bringt.



[illegible]

# Mystic Computer Parts

Marktstraße 20 • 41460 Neuss • Tel. 02131 11227

## Top Hard Ware zu Top Preisen

Prozessoren	
AMD 486DX30 33 V	289,-
AMD 486DX30 33 V	314,-
Intel DX4-100	339,-
Intel Pentium 90	1034,-
3 1/2" Floppy	
4 MB 3 1/2" HD	255,-
4 MB PS2	295,-
8 MB PS2	559,-
16 MB PS2	1089,-
Expander	
Comet CF2-120A 20 MB	309,-
Comet CF2500A 40 MB	359,-
WD AC2020 20 MB	319,-
WD AC2030 30 MB	379,-
WD AC2050 50 MB	399,-
WD AC201000 1 GB	329,-
Soundkarten	
Teac W220 1 MB VLB	139,-
Teac W220 1 MB PCI	139,-
Teac W220 2 MB VLB	239,-
Teac W220 2 MB PCI	339,-
Realtech Power Dynamic	
W220 2 MB VLB/PCI	337,-
Tastatur Soundkarten	
TEACAT 16SE	139,-
Masterio 16SE	235,-
Masterio 32	539,-
WaveSystem	199,-
WaveSystem	169,-

Aachen: Darmstadt:  
 Tel. 0241 91240 03151 7825 97  
 Tel. 0241 91227 03151 7827 90  
 3111 MISC +

Wingman Extreme 89,-

*Unterstützte  
 Plattform  
 386er/486er/586er  
 System*

*mit der Lösungshilfe  
 zu fast allen Spielen!*

Preis und Bestandsliste nach 10:00 Uhr  
 Postfachnummer

Neuss-Marktstraße 20 • 41460 Neuss • Tel. 02131 11227

# Händler!

Games Unlimited

**Inhaber: Christian Mann**  
**Händlerpreisliste gegen Gewerbenachweis**

**Wir verkaufen jedoch auch an Endverbraucher.  
Ladenlokal und Versand:**

Inselstraße 9 / Ecke Große Langgasse  
55116 Mainz

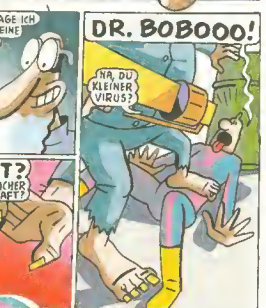
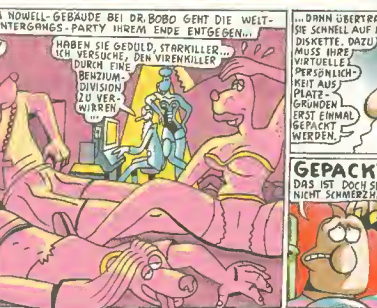
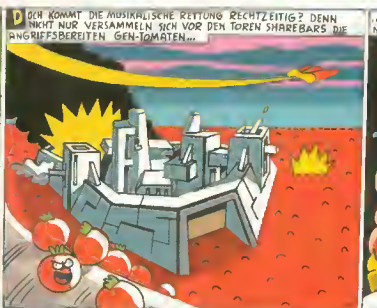
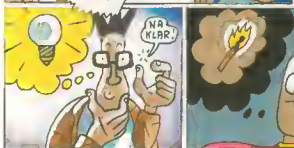
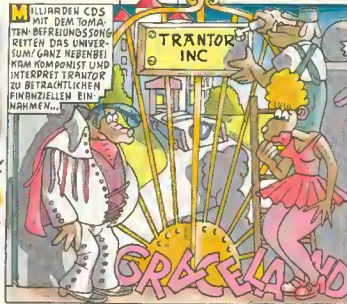
**Telefon: 0 61 31/23 80 85      Fax: 0 61 31/23 80 62**  
**23 80 67**

# STAR HILLER

»RETTUNG SCHON DURCH DIVISION«

**D**IE HERRSCHAFT DER BÖSEN GEN-TOMATEN SCHIENT GEBROCHEN. NUR IM RUNDSTUKTOR SHAREBAR BEDROHEN DIE TÖCKISCHEN NACHTSCHATTENGESCHWÄCHE NOCH DIE MENSCHHEIT. **J**UST IN DIESER GEFÄHRLICHEN ECKE ALS VIRTUELLE UBERGRÜNDLICHEN

STORY & TEXTE: HEINRICH LEHNHARDT  
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE



# PC PLAYER

## TIPS & TRICKS

ab Seite

<b>Inferno</b> .....	156
<b>Magic Carpet</b> .....	156
<b>NHL Hockey '95</b> .....	156
<b>Panzer General</b> .....	150
<b>Rise of the Triad</b> .....	156
<b>Transport Tycoon</b> .....	156
<b>U. S. Navy Fighters</b> ...	140
<b>Warcraft</b> .....	152
<b>Woodruff and the Schnibble of Azimuth</b> .....	142
<b>Technik-Treff</b> .....	158



## Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!  
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

### BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.



## TIPS ZU

### »US NAVY FIGHTERS«

# SCHLEUDERSITZ

**Sie stürzen ständig ob? Keine Rakete findet ihr Ziel? Der Gegner locht sich scheckig, weil Sie orientierungslos durch den Luftraum torkeln? Werfen Sie nicht den Joystick ins Korn, sondern nehmen Sie sich lieber unsere »Novy Fighters«-Tips zu Herzen.**

**U**nsere Mann in den Lüften weiß immer, wo sich sein Steuerrümpel gerade befindet. Rainer Schmitz aus Koblenz muß in »US Navy Fighters« weder Gegner noch Nachschubprobleme fürchten und gibt sein gesammeltes Wissen an Sie weiter.

## Spicken erlaubt

Für die Dauer einer Kampagne sind genügend gute Waffen vorhanden. Sie müssen somit nicht befürchten, gegen Erde ohne ausreichende Bewaffnung dazustehen. Fliegen Sie deshalb immer mit den optimalen Raketen wie AIM-120, AIM-9M, Mavericks und SLAMs. Wenn Sie auf Nummer Bombensicher gehen wollen, befehlen Sie dem Wingman, Ziele anzugreifen, denn dessen Raketen gehen nicht auf das Konto des Spielers.

Zu Beginn einer Mission erhält man kaum Informationen über die Anzahl und Position der Gegner. Wer seine Mission taktisch präziser planen will, spielt sie kurz an und beendet irgendwann mit »Strg+Q« den Einsatz. Anschließend liest man sich im Debriefing



Für effektive Bodenangriffe benutzen Sie am besten Mavericks

die Tips zur gerade gespielten Mission durch. Verlassen Sie diese Seite mit »Cancel«, denn dadurch wird der Einsatz nicht als gescheitert gewertet. Jetzt stellen Sie in aller Ruhe neue Überlegungen an und planen die Waypoints und die Bewaffnung entsprechend.

## Jäger und Gefajter

Bei einigen Missionen stößt der Spieler auf MIG21 oder Großraumflugzeuge, die träge am Himmel hängen. Diese bekämpft man effizient mit einer Phönix, die aus etwa 75 Seemeilen Entfernung gut trifft. Für andere Ziele ist diese Rakete aber ungeeignet. Bei einigen Missionen haben Sie russische »Flanker« in Zweierformation als Gegner, die nicht zu unterschätzen sind. Die Angreifer beginnen rund 25 Seemeilen entfernt mit der Attacke und schießen eine Rakete ab. Jetzt werfen Sie schleunigst den Jammer an und nach ein paar Sekunden Störkörper ab. Wird die anfliegende Rakete abgelenkt, feuert eine der Flanker sofort wieder, also müssen Sie erneut Störkörper abwerfen. Mit diesem Trick und ein wenig Glück entwarnen Sie eine der Flanker, bevor sie in die kritische Nähe gelangt.

In einer Entfernung von etwa zehn bis zwölf Seemeilen gibt man dem Wingman den Befehl, eine Rakete auf die andere Flanker zu schießen (als Target anwählen und »Alt+R« drücken), anschließend befiehlt man dem Kallegen »to disengage«. Die zweite Flanker wird

in den meisten Fällen nicht auf die Rakete reagieren und so einen Treffer kassieren. Falls beide Flanker sich auf etwa 5 Seemeilen nähern, geben Sie dem Wingman wieder den Befehl zum Angriff, diesmal jedoch mit »Alt+E« oder »Alt+P«. Einer der beiden Gegner segnet dann sehr schnell das Zeitliche und Sie nehmen sich den zweiten mit Ihrem Wingman zusammen vor.

## Bodenangriffe

Für Bodenangriffe packen Sie am besten den Infrastruktursensor ein und benutzen ihn ausgiebig – auch bei Tag! Im allgemeinen sind Mavericks für Bodenziele die beste Wahl. Wer dennoch Slicks benutzen will, geht folgendermaßen vor: Etwa fünf Seemeilen vor dem Ziel geht man im Steigflug in eine Höhe von 8000 bis 10000 Fuß und schaltet das Triebwerk aus. Mit aktivierten Bremsen und Landeklappen geht man im Sturzflug zum Angriff über. Dabei kann man das Ziel besonders gut observieren und wirft in einer Höhe von 3000 bis 4000 Fuß die Slicks ab. Jetzt aktivieren Sie wieder das Triebwerk, ziehen die Klappen ein und gehen in den Normalflug über.

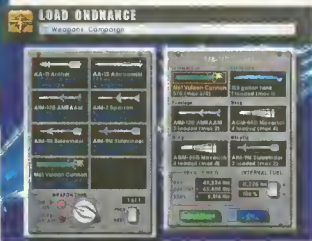
## Allgemeines

Benutzen Sie in den letzten Missionen die F-22, wann immer es möglich ist. Diese ist sehr schnell, wird vom Gegner erst spät entdeckt, ist gut im Luftkampf und sehr treffsicher mit der JMG. Allerdings müssen Sie unbedingt die Treibstoffanzeige im Auge behalten – die F-22 schluckt schneller als ein Bayer auf dem Oktoberfest! Die HARM-Raketen sind nicht gegen jede SAM-Stellung einsetzbar. Für »Wild Weasels« Missionen sind deswegen Mavericks unentbehrlich und auch wesentlich sicherer. Lassen Sie nachts oder bei Nebel lieber den Autopiloten die Landung durchführen. Wenn Sie sich die Ehre nicht nehmen lassen und selbst landen wollen, drücken Sie schnell »Strg+Q«, falls die Landung schief zu gehen droht. Damit wird die Mission erfolgreich beendet, da man sich in der Schutzzone des Flugzeugträgers befindet. (fs)

**Gute Waffen sind in ausreichenden Mengen vorhanden**



Wenn eine Mission zu scheitern droht, brechen Sie schnell mit »Strg+Q« ab







## KOMPLETTLÖSUNG »WOODRUFF

## AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH»

# DURCHGESCHNIBBELT

**Schnibble hier, Schnibble do: Wer var lauter Schprotznog und Viblefrotzer mit dem Obersack nicht klorkommt, greife vertrauensvoll zu unserer Komplettlösung.**



Damit der Papagei sich nicht totgoltzt, muß Woodruff das Bild übermalen

Unsere Schnibble-Experten haben sich in nächster langer Arbeit von der Säufergasse bis zum Gute-Sitten-Club gehandelt und Woodruffs Papa gesucht. Aus Dank hat Woodruff uns sein Tagebuch überlassen, das wir Ihnen nicht varenthalten wollen.

### If I had a Stiefel

Hallo, ich bin Woodruff, der Sohn von Professor Azimuth und weiß nicht so ganz, was abgeht. Naja, jedenfalls muß ich immer wieder an den »Schnibble« denken. Auf dem Platz vor dem Haus ist ein Mann, der mir mit ein paar Hinweisen auf die Schliche hilft. Nachdem ich mich auf dem Platz vor dem Haus umgesehen habe, finde ich einen Knapf, der ursprünglich einmal das Auge meines Teddys gewesen sein muß. Links vom Haus meines Vaters befindet sich die Stiegegasse. Sehr weit komme ich da allerdings nicht, denn die Polizei hat hier eine Sperre mit Patrokoll aufgebaut und mir fehlt ein Ausweis.

Also sehe ich mich einmal auf der anderen Seite um, wo man in die Straße des traurigen Buzuk gelangt, die oben rechts zur Elendsbrücke führt. Durch den ätzenden Fluß komme ich ohne Schuhe leider nicht durch. So sehe ich mich ein wenig auf meiner Seite des Ufers um und dabei fällt doch tatsächlich eine Mutter aus der Kiste, die dort in der Ecke vor sich hingammelt. Der Bettler auf der anderen Seite des Flusses ist leider nicht sehr hilfsbereit und ziemlich stur. Jetzt werde ich aber langsam sauer und werfe ihm vor lauter Wut die Mutter an den Kopf. Das macht ihn so wütend, daß er seinen Stiefel nach mir wirft –

wenigstens habe ich jetzt einen Schuh. Ich fätsche zu Azimuths Haus zurück und versuche, mit dem einen Stiefel den anderen vom Dach zu schießen: Bingol! In dem Stiefel vom Dach ist außerdem noch ein Foto meines vermissten Vaters (Schnie!).

Auf dem Weg zum Säurefluß komme ich wieder durch die Straße des traurigen Buzuk. Dort plaudere ich mit der Frau, die oben auf der Terrasse steht. Als ich ihr das Foto meines Vaters zeige, gibt sie mir einen Zeitungsartikel – zu dumm, daß ich nicht lesen kann. Beim Überqueren des Flusses nehme ich übrigens die Mutter wieder mit.

### Ausgenüchtert

Wenn man immer geradeaus geht, kommt man in die Säufergasse, wo neben dem Teerfuß ein Federstock steht, aus dem ich mich bediene. Danach mache ich mich auf in den Weg zur Bar. Die Dicke hinter dem Tresen ist meine alte Lehrerin, die mir J.F. Sebastian zeigt und noch ein Stein-A gibt. Sebastian ist so nett, mir etwas von dem Kaffee zu geben und von den Geschehnissen in meines Vaters Haus zu erzählen. Wenn dann der Tittelscreen erscheint, nehme ich den Pinsel mit – man weiß ja nie. Als ich meiner Lehrerin den Zeitungsartikel gebe, zeigt sie mir, wie man liest. In der Bar ist auch noch so ein lustiger Typ, der immer an einem Elastikband auf und ab schwingt. Als er wieder mal unten vorbei kommt, klauere ich ihm seinen Flaschenöffner und schleiche mit einem schlechten Gewissen aus der Bar.

Eigentlich wollte ich ja in das Freudenviertel, doch leider hat meine Lehrerin eine andere Maralvorstellung als ich.

In der Säufergasse gebe ich dem Besoffenen den Kaffee von Sebastian. Zum Dank dafür bekomme ich von ihm eine Meteo-Uhr und tauche spaßeshalber den Pinsel in das Teerfuß – jetzt ist er schön schwarz. Auf der Straße des traurigen Buzuk finde ich einen Stein mit einem Abdruck, der einem »A« gleicht. Ich stecke mein Stein-A dort hinein und bekomme dafür ein Tobozon, einen seltsamen Kommunikator. Auf dem Tobozon ist die Nummer des Wetterdienstes schon eingetragen (KAH ZIG-STO BLAZ). Ich benutze das Teil und erhalte die erste Nachricht von Azimuth.

### Fototermin

Dann mache ich mich auf den Weg zur Treppenstraße. Dort finde ich eine Konservendose und kicke sie mit dem Fuß weg. Heraus fällt eine Bohne – naja, dann nimmt man halt beide Teile mal mit und geht zurück zu Azimuths Haus. Dort benutze ich den Aufzug, denn jetzt kann ich das Schild lesen. Ich gelangte zum Amtsschnimmelplatz, was ein ziemlich arroganter Mitarbeiter der Verwaltung mich über den Wahnart des Obersacks aufklärt. Der Besuch in der Kneipe der Furtzer ist dogegen immer erquicklich. Ich mache mich auf den Weg zum Brothophotonplatz. Dort gibt es ein Plakat, das Arbeit verspricht und mir den Code für die Arbeitsvermittlung (DRU BNZ POO GLAP) verrät. Um in der Fabrik anzufangen, muß ich ein Atemzertifikat vorlegen und ein Paßfoto haben. Das Zertifikat erhalte ich beim Amtsschnimmelplatz. Dort sagt der Beamte, ich solle meinen Atem in einem offiziellen Behälter mitbringen, erst dann dürfte er mir ein Zertifikat ausstellen. Ich entdecke dann den Nußhändler, der mir auch nicht weiterhelfen kann und versuche, in den Gute-Sitten-Club hineinzukommen, doch leider braucht man dazu gute Klamotten. Also gehe ich wieder zurück auf den Bratophotonplatz. Für den Bratophoton brauche ich einen Stral, den ich mir erst noch organisieren muß.

### Der falsche Finger

Ich versuche, in die Wau-Wau-Piep Boutique zu kommen, wo der Spieler vor der Türe mir den Tip gibt, daß sich im Hinterzimmer der Boutique eine Spielhölle befindet. Neben dem Besitzer der Boutique, der von einem Ventilator gekühlt vor seinem Laden die wohlverdiente Siesta hält, liegt ein falscher Finger, den ich allerdings nicht einstecken kann. Ich nehme die Schraubenmutter und



blockieren den Antrieb des Ventilator-Lauftrags, in dem eine Ratte läuft. Die Haare des Besitzers fallen ihm darauf ins Gesicht und er sieht nicht, wie ich ihm den Finger klause.

Im Laden sitzt ein Papagei, der ganz verzückt auf das Nacktfoto einer Kurvenschönheit stiert. Aus diesem Grund ist er wohl auch nicht bereit, mit mir zu sprechen. Ich überführe mit dem Teerpinsel mal eben die wichtigsten Stellen der Braut und schon klagt er mir sein Leid, daß jemand ihm die Federn am Büzel abgeschnitten hat. Eigentlich ist er der Türwächter vom Gute-Sitten-Club, aber in der Aufmachung könnte er ja nicht... Ich gebe ihm gnädig die Federn aus der Säuerfassung und dankbar fliegt er davon, um seinen Job wieder aufzunehmen.

Im hinteren Teil des Raumes ist es ziemlich dunkel, doch wenn man die beiden Spiegel richtig einstellt, schickt man durch Drücken des Schalters einen Lichtstrahl ins Hintere des Raumes. Man muß nur den falschen Finger in die Nase dort stecken, und schon geht die Türe auf.

## Die Traumfrau

In der Spielhalle trug zwei Gegner ein Match aus, aber ich gehe schnurstracks hindurch zum Freudenviertel, wie Azimuth per Tobakzen gesagt hat. Am unteren Bildrand steht die Ex-Sekretärin des Sultans,

die wohl auch kein Geld mehr hat, aber sie verrät wenigstens den Code zum Thronsaal des Sultans (ZIG STO DRU BLAZ).

Auf dem Boden liegt ein einsamer Struß, den ich aufhebe und im Spielautomaten vermehre, bis dort nichts mehr drin ist. In der Spielhalle ist auch einiges los und man klickt am besten auf Hochwürden, der ungefähr weiß, wie man spielt.

Anschließend kehre ich zurück auf den Brotphotanplatz und nehme den Fahrstuhl nach oben.

Dort gehe ich in den Prothesenshop und kaufe mir eine blaue Brille und eine Kinnprothese. Dem Roboter kloue ich den Hemdersatz und auch das Paster mit der Frau scheint mir sehr interessant. Ich tippe die Nummer auf dem Plakat (POO BNZ BLAZ DRU) in den Tobakzen und - herjet! - die Frau meines Lebens erscheint. Ich versuche über die Nummer der Sekretärin (ZIG DRU GNEE BNZ) an die Privatnummer meiner Traumfrau zu kommen und erhalte schließlich Ein Anruf unter BLAZ KAH POO GLAP verläuft allerdings wenig zufriedenstellend. Mal sehen, was passiert wenn man den Drecksack oben berührt! - Autsch!



Mit dem Hut fängt Woodruff das Wasser auf

Na ja, dann nehme ich den Müllsack halt mit, wenn er mir schon auf den Kopf fliegt. Ich gehe nun zum Brotphotan, um ein Foto zu machen. Wie in diesen Situationen üblich, muß ich mich verkleiden, um der Personalerhefin zu gefallen.

Also lege ich den Hemdkragen um und setze meine Brille samt Fingerring auf den Kopf. Dieses Foto scanne ich ihr via Tobakzen. Doch scheinbar ist mein Lächeln noch nicht auf Zahnpastawerbungsmund und so schickt sie mich wieder auf die Straße. Ich mache mit derselben Ausstattung noch ein Foto, doch trotz des schönsten Sonntagslächelns habe ich keine Chance.

call us now!

**NEU!**  
Kostenlos  
Preiste anfordern!

# GAME EXPRESS

action & price power

neu

## SPIELE AUF CD-ROM

11th Hour DA 99.-	Kyrandia 3 DV 89.-
Alone in the Dark 3 dt 89.-	Little Big Adventure DV 89.-
Armored Fist DV 89.-	Lost Eden DV 89.-
Aces of the Deep DV 89.-	Magic Carpet DV 89.-
Colonization & Civilisation DV 99.-	Master of Magic DV 89.-
Creature Shock DV 99.-	NHL Hockey 95 DA 79.-
Cyberia DA 99.-	Nascar Racing DA 89.-
Cyberwar DA 99.-	Nocropolis DV 89.-
<b>Dark Forces DV 99.-</b>	System Shock DV 89.-
Das Schwarze Auge 2 DV 89.-	Supercarts DV 99.-
Elite 2 DA 39.-	Transport Tycoon DV 89.-
Elite 3 DA 39.-	Virtualus DA 79.-
Fifa Soccer DV 69.-	Warcraft DV 79.-
Hell DV 89.-	Wing Commander 3 DV 99.-
Höhlenwelt Saga DV 89.-	Wings of Glory DV 85.-
Kings Quest 7 DV 89.-	

# 089 / 54 38 088

## DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Haberstraße 26, 80337 München  
 Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fr 089 / 534254  
 Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

Händleranfragen erwünscht. FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!  
 Nur solange Vorrat reicht. Unfrühe- und Nachnahme-Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir verkaufen auch Spiel für MEGA DRIVE, SUPER NES, Amiga, CD32, NEO-Geo, NEU: Mame-Video, Gameboy &... ROM &... Bindefall Accessories (T-Shirt, Strickhülle), Merry-Drive, NES, AGALUX, SATURN, PLAYSTATION, GAMEBOY und PC

call us now!

**NEU!**  
Kostenlos  
Preiste anfordern!

# Hint Shop

action & price power

neu

## AUSLAUSCH

## AUSLAUSCH

## AUSLAUSCH

call us now!

**NEU!**  
Kostenlos  
Preiste anfordern!

# Hint Shop

action & price power

neu

## AUSLAUSCH

## AUSLAUSCH

## AUSLAUSCH





In dieser "Doom"-Parodie finden wir den Weisen

Ich gehe zum Obersockplatz und verlasse ihn in Richtung Springbrunnenplatz.

### Der Talentweise

Hier sitzt der Talentweise, dem ich einen seiner Hüte abkaufe. Damit habe ich ihm offenbar etwas Gutes getan, denn im schönsten Schwäbisch erzählt er mir von seiner Frau und lädt mich ein, mal vorbeizuschauen. Dazu gibt er mir den Code für seine Türe (KAH LRZ GOZ GNEE), außerdem soll ich ihm die Kunstsilbe vorbeibringen.

Jetzt gehe ich über den Obersockplatz, den ich oben links verlasse, zum Vorhof der Fabrik. Dort finde ich zu meinem Schrecken eine Zeitungsnatz, die meine Traumfrau Vall und Gans mit dem Obersack zeigt. Am Boden zerstört muß ich mich erst mal auf die Bank setzen und kann die Tränen nicht mehr halten. Nach einem Klick auf die Türglocke kommt ein Buzuk heraus und bringt mir ein Taschentuch. Zu meiner Erheiterung fliegt ein Papierflugzeug in das Buzukhaus und wenn man nochmal klingelt, bringt der Buzuk das Papier zu mir. Es ist eine Nachricht von Papa mit einer Tabozan-Adresse (POO POO ZIG ZIG). Ach, das Leben ist doch nicht so grau!

Ich verlasse den Fabrikvorhof durch den Tunnel und komme zum Tempelgang. Aber der Wächter will mich nur hineinlassen, wenn ich ihm eine Haselwalnuß bringe. Also gehe ich zum Nußhändler am Amtschimmelplatz, der aber die letzte Nuß an Ernst Binst, den Baß der virtuellen Reise-Firma, verkauft hat. Mist! Weiter gehe ich ins Freudenviertel, verlasse es nach rechts und gelange zum Turm der virtuellen Reise. Dort versuche ich, den Meteoriten wegzuschieben, damit der Weg frei wird zum Brotaphatanplatz. Ich nehme den Aufzug nach unten und erfahre, daß ein

virtueller Trip drei Stru! kastel, die man Ernst Binst geben muß. Nachdem ich bezahlt habe, benutze ich den Sitz und Ernst erzählt mir, daß er die Nuß nur benutzt, um seine Kiste vor dem umfallen zu beschützen. Was für eine Verschwendung!

### Meteoritenschauer

Er würde sie aber gerne gegen einen Stein tauschen, der genauso hart ist wie die Nuß. Meteoriten taugen bekanntlich als hartes Material im Ersatz für Nüsse, also schreibe ich mir den Wetterbericht an und gehe in das vorhergesagte Gebiet des Meteoriteinschlags. Dort blicke ich mit Hilfe der Meteo-Uhr nach dem Aufschlagpunkt des Felsbrocken, nehme nach dem Einschlag den Stein und tausche ihn bei Ernst gegen die Nuß.

Mit dieser gehe ich zurück zum Tempelgang, wo der Wächter das Mark der Nuß haben will. Also muß ich sie zuerst knacken und mache mich auf den Weg zur Süßergasse. Dort tauche ich die Nuß in das Teerfaß, damit sie nicht mehr wegrutscht, wenn ich sie auf den Boden lege. Dann beginnt ein erneutes Spiel mit dem Wetterbericht: Bericht hören – Meteo-Uhr für die Einschlagstelle benutzen – Nuß auf das Kreuz legen – hurra, sie ist geknackt! Jetzt aber nix wie zum Tempelgang, wo im ersten Stock drei Türen nur durch Codes zu öffnen sind. An der Tür des Zeitweises hängt eine Nachricht, die den Code für die Türe des Kraftweises (BNZ BNZ BNZ GLAP) und außerdem

ZIG DRU). Den Topfdeckel dort kann man bestimmt auch noch gebrauchen. Ich mache mich jetzt auf zum zweiten Stock, wo der Talentweise wohnt. Seine Türe öffnen wir mit dem Code vom Springbrunnenplatz, worauf seine Frau erscheint und allerlei Quatsch erzählt. Die Türe zum Ratsaal knacken wir mit dem Code des Zeitweises. Der Typ, der im Flur herumhängt, ist der Sprachweise – trotzdem lobt er nur Schrott

Jetzt gehe ich in den dritten Stock. Die Ex-Sekretärin gab mir ja seinerzeit den Zugangscode zum Thronsaal, in dem der Sultan und der Kraftweise sitzen. Der König gibt während des Smalltalks die »Führende Silber« preis und als ich ihm den Flaschenöffner gebe, belohnt er mich mit der Buzuk-Ritterschaft und einem Schlüsselring. Der Kraftweise hat zwar die Energiesilbe vergessen, aber sie liegt zusammen mit der Asche eines Buzuk in dem Tresor im hinteren Teil des Raumes, für den er allerdings auch den Code vergessen hat. Ich muß also in die Vergangenheit reisen und den Besitzer finden, um die Kombination zu bekommen. Der Code der Türe des Geschmacksweises befindet sich auf der Speisekarte an der Wand. Den Buzuk-Kaugummi nehme ich genauso wie den Formeleditor mit, auf dem steht, daß ich neun Buzuk-Silben kombinieren muß, um sieben Kräfte zu erlangen.

### Jagd auf die Weisen

Um die Zeitsilben in der Wau-Wau-Piep-Boutique wieder zum Laufen zu bringen, muß ich etwas Wasser organisieren. Ich wiederhole das Spiel mit Meteo-Uhr und Wetterdienst, nur diesmal mit Regen und dem Hut, den ich beim Talentweisen erstanden habe. Jetzt habe ich den H2O-Hut und klicke in der Boutique mit dem Kaugummi die undichte Leitung, fülle das Wasser ein und erhalte so die Zeitsilbe. Den Kaugummi nehme ich wieder mit. Zurück im Ratsaal gebe ich die Zeitsilbe dem Zeitweisen und bekomme nach einigem Hin und Her den Code für die Türe des Kraftweises (BNZ BNZ BNZ GLAP) und außerdem



So muß Woodruff fürs Foto aussehen







die Ratsilbe.

Nun gehe ich zu der Tür des Kraftweisen im dritten Stock und gebe dem Hausier des Weisen die Bohne, dafür verrät es die Elementarsilbe. Im zweiten Stock steht der Wartweise, dem die Elementarsilbe wieder auf die Sprünge hilft. Er gibt mir den Auftrag, den Gesundheits- und den Fruchtbarkeitsweisen zu finden, die verschwunden sind, außerdem gibt er mir ihre Türcodes (POO ZIG DRU BNZ und BNZ POO GLAP BLAZ). Ich gehe zur Zeitweisentüre im ersten Stock und gebe den Code ein. Dort finde ich eine Nafiz, die mir mitteilt, daß der Gesundheitsweise in einer virtuellen Reise feststeckt und ich ihn retten soll. An der Tür des Fruchtbarkeitsweisen erzählt mir seine Frau, daß dieser auf der Suche nach der Grünen Silbe im Haus der Freuden gelandet ist und dort festgehalten wird. Im ersten Stock nehme ich noch den Benzinkonister mit, bevor ich mich auf den virtuellen Trip beuge. Unterwegs treffe ich den Gesundheitsweisen, der mir die Heilsilbe verrät. Van jetzt an sitzt auch er im Ratsaal. Mit meinen Formel Editor stelle ich nun folgende Formeln her:

**Die Gedächtnisformel:** Herrschende Silbe + Elementarsilbe + Herrschende Silbe.

**Die Diagnoseformel:** Elementarsilbe + Heilsilbe + Elementarsilbe

**Die Vergangenheitsformel:** Zeitsilbe + Elementarsilbe + Herrschende Silbe

An der Gegenwartsgeckenstüte benutze ich die Vergangenheitsformel mit dem Anführer, der da rumsteht und lande auf diese Weise in der Vergangenheit. Wahnsinn...

## In der Vergangenheit

Oben links liegt ein Glas, dann fällt ein Fisch herunter, ein steinigies Gebiet erscheint und nach dem



Der Roboter spielt mit den Wachen Rammé und lenkt sie dadurch ab

Berühren eines Steines erscheint ein Helm, in dem der Fisch steckt. Der Fisch zusammen mit dem Arm des Anführers sorgt dafür, daß diese komische Figur mich nicht länger stört. Jetzt kann ich mich endlich frei bewegen. Dem sterbenden Buzuk zeige ich den Buzuk-Schlüsselring, dafür verrät er mir den Code für den Tresor im Palast (GLAPGNEE POO ZIG), der die Energiesilbe enthält.

Er schenkt mir außerdem ein Horn und nachdem ich ein paar Takte darauf gelassen habe, höre ich eine wimmernde Stimme. In einer steinigen Ecke finde ich einen eingeklemmten Buzuk. Zweimal benutze ich den Dreizack, um ihn zu befreien und schließlich kann ich ihn an den Füßen herausziehen. Zum Dank sagt er mir, daß ich die Intuitionformel in der Gegenwart in der Buzukstatue finde. Nun gehe ich zum Buzukrieger und schnappe mir den Maiskalben, der dort herumliegt.

So, jetzt nix wie zurück zur Gegenwart, wo ich mir den Fisch aus der Anführerstute hale. In der Knostgasse schaue ich mir das Haus etwas genauer an und plötzlich erscheint der Meister und schenkt mir seine Hörkontrolle. Der ist echt duftel! In seinem Haus nehme ich den Steinorn und das Schneckenhaus und

## Der Kampf mit dem Obersack steht bevor

stecken den Fisch in eine Aushöhle in einem Stein. Talf! Prompt erscheint mein Papa und schenkt mir ein tolles Gerät, mit dem ich ruckzuck überall hinkomme. Ja, mein Papa, der ist echt spitze!

## Endlich ein Job

Im Thraosack knacke ich nun den Tresor (GLAP POO GNEE ZIG) und bekomme die Energiesilbe, mit deren Hilfe der Kraftweise endlich wieder in den Rat gelangt. Ich stelle noch schnell die Kraftformel her:

**Die Kraftformel:** Energiesilbe + Ratsilbe + Elementarsilbe. Mit dieser kann ich dann endlich das Schautenster in der Stiegegasse einschlagen und den Drachen aus der Auslage klauen. Mit dem Transportozon von

meinem Papa komme ich nun auch ganz schnell zum Amtsschimmelzentrum, benutze dort die Kraftformel und erhalte endlich diese Alembeschneigung von dem nervigen Beamten. Mit dem Tabozan schicke ich sie zur Personalchefin, die auch noch ein Paßbild verlangt. Also schnell zum Brotophotoplatz und ein Bild schießen, aber diesmal mit dem Maiskalben für ein

schönes Lächeln. Zur Vorsicht nehme ich gleich noch eines auf und ab geh's damit zur Personalchefin.

Auf dem Fabrikvorplatz gebe ich dem Türsteher meine Arbeitserlaubnis und er läßt mich anstandslos rein. In der Fabrik erklärt mir der Vorsteher, was ich zu tun habe. Ich muß die Hüte, bevor ich sie verpacke, aufsetzen und im Spiegel prüfen, ob sie in Ordnung sind. Der Ausschuß kommt in die Mülltonne, aber ist der Hut ok, drücke ich einen Knopf und ein Karton kommt aus der Maschine. Dann gehe ich hinunter, stelle den Karton auf das Förderband und packe den Hut hinein. Ich muß mich schnell in eine Öllache stellen und den Karton auffangen. Nach einen Knoten auf das Paket gemacht und der Vorsteher sollte mit meiner Arbeit auch zufrieden sein. Ich gehe zu ihm und frage, aber er will nicht darauf eingehen. Dadurch sehe ich mich gezwungen, etwas handgreiflicher zu werden. Das Ergebnis ist eine Einweisung ins Irrenhaus.

Hier hängt ich jetzt also var mich hin. Nachdem ich sechsmal versucht habe, mich aus dieser Klemme zu befreien (sechs mal auf Woodruff klicken) falle ich endlich vom Haken. Mit dem Mund löse ich eine Schraube aus der Wand und öffne damit das Tür-

schloß, doch der Raum nebenan wird bewacht und ist voll mit Irren. Zunächst verspüre ich ein menschliches Bedürfnis. Ich befestige die Schraube neben der Toilette wieder in der Wand und gehe in die Toilette. Danach sehe ich mich etwas um. Es gibt einen Verrückten mit einem Trichter auf dem Kopf, der ständig einen Code vor sich hinbrabbelt (GNEE BNZ GLAP POO). Ich wähle diese Nummer auf dem Tobozan und bin auf einmal die lästige Jacke los. Dann nehme ich mir den Hebel vor, der jetzt auch fertig ist und so bediene ich unangefochten den Hebel an der Wand.

## Im Gute-Sitten-Club

Ich gelange in das Laboratorium, um ein Professor Experimente mit einem Buzuk veranstaltet. Dieser Buzuk, so stellt sich heraus, ist der Fruchtbarkeitsweise, der die Grüne Silbe sucht. Ich probiere die verschiedenen Mittelchen, aber mir wird nur schlecht. Dann verlasse ich das Labor nach links, nehme vorher aber noch das Schnapflur-Korn mit.

Hier stoße ich auf einen ausgeschalteten Ventilator, bewundere das Panorama (Klick auf das Panorama) und sehe die Kriegerstatue der Buzuks, die ich in der Vergangenheit schon besucht habe. Doch wie komme ich dort hin? Ich muß den Ventilator anbekommen. Also wird das Benzin in den Ventilatorank geschüttet, der Schalter bedient und schon bläst mich der Ventilator davon.

So lande ich im Gute-Sitten-Club, aber da ich nicht entsprechend angezeigt bin, maulen mich deshalb die Mitglieder des Clubs ziemlich blöd an. Doch sitzt hier auch der Papagei aus der Boutique und er zeigt mir wie versprochen den Weg zum Präsidenten. Die anderen Typen wollen mich aber nicht durchlassen und so baue ich mir aus dem Müllsack und dem Kohleofen eine prima Rauchbombe. Jetzt sind alle Nörgler eingenebelt und ich stoße zum Präsidenten vor. Der hat ein Problem mit seiner Hose. Sie rutscht ihm ständig herunter und deshalb gebe ich ihm den Knapf, damit er seine Rede ungestört halten kann. Während er spricht, schaue ich mir seine Videos an. Dadurch bekomme ich die Kunstsilbe und baue mir die Heiterkeitsformel zusammen:

**Die Heiterkeitsformel:** Kunstsilbe + Elementorsilbe + Ratsilbe.

Jetzt gebe ich ins Amtschmelzzentrum und treffe am Clubosgang den Meister, der mir am Graffiti die Nasenkontrolle gibt.

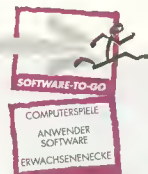
Im Haus der Freuden beglücke ich einen autistischen Patienten mit der Heiterkeitsformel und erhalte dafür die Grüne Silbe. Auf geht's zum Versuchslabor, denn dort gebe ich die Grüne Silbe an den Fruchtbarkeitsweisen weiter, der darüber sehr glücklich ist. Nun kann ich die Wachstumsformel zusammenstellen:

**Die Wachstumsformel:** Elementorsilbe + Grüne Silbe + Ratsilbe.

Um den izzenden Professor außer Kraft zu setzen, benutze ich die Wachstumsformel einfach.

## Das Schprotznog

Ich lasse mich vom Transportozon zum Springbrunnenplatz beamten und marschiere zum Talenteisen. Ich bespreche ihn mit der Kunstsilbe und er beginnt zu singen. Weiter geht es zum öffentlichen Tobozan, wo mir der Meister die Augenkontrolle gibt. Da fällt mir auf, daß mir der Trockenbrunnen in seiner derzeitigen Form eigentlich gar nicht gefällt. Nachdem das Schnapflur-Korn mit dem H2O-Hut benutzt wird, wächst eine Pflanze, deren Extrakt ich sogleich ernten kann. Damit gehe ich zum Geschmackswesen, der daraus geschwind ein leckeres Süppchen kocht und sich auf den Weg in den Rat der Weisen macht. Dort müssen alle Weisen anwesend sein. Die Jungs palawem erstmal eine Runde, bis sie sich entschließen, ein neues Schprotznog zu entwickeln. Ich stelle die Konservendose auf den Tisch und sie mixen ein neues Schprotznog. In der Schluckspechtgasse bespreche ich den Süfler mit der Gedächtnisformel.



SOFTWARE-TO-GO

COMPUTERSPIELE

ANWENDER SOFTWARE

ERWACHSENENECKE

CD-ROM HARDWARE ZUBEHÖR REPARATURFACHLITERATUR

TESTKAUF VON COMPUTER SPIELEN

Karlsruhe, 59

64283 Darmstadt

Tel.: 06151/295101

Fax: 06151/295104

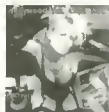
Schnellbooster 36

65183 Wiesbaden

Tel. (0611) 40 62 10

Fax: (0611) 40 62 28

## Erotic CD's PUR



**Erotic Filme**

A Pussy Called Wanda 2	64,95 DM
Unterhaltung mit Neuen	
Massive Melanges	69,95 DM
der Filme legt alles	
101 Sex Position	89,95 DM
men Sex with imagination!	
Legends of Porn 2	64,95 DM
erlebnis Sexkulturreisen	
Cate Flash	65,95 DM
Neuere Spezial Events!	
Tracy, I love you	65,95 DM
er Sieger Sex Ties Lady	
Doors of Pervia	59,95 DM
Tag und Nacht - Europa feel	69,95 DM
Beverly Hills 90210	
mit Superstar Dasha aus Holland!	
Tattoo '94	49,95 DM
Movies for the Night	49,95 DM
Crowberry	49,95 DM

**Bilder & Clips**

Blondinen, inkl. Witz	29,95 DM
Danish Girls only No. 1-2	je 35,95 DM
Sex CD Rom No. 1-3	je 29,95 DM
Hollywood Sexy Clips No. 1-3	je 39,95 DM
Sergiusz Hot Girls	49,95 DM
Queens of Erotics	54,95 DM

**Sonstiges**

The Dream Machine	99,95 DM
Interactive Booklets, No. 1 in des USA	
Digital Dancing	79,95 DM
Interactive Pressings	
Manicure	59,95 DM
Menary Sex Spiel	
Sensuous Girls in 3D	54,95 DM
uki 3D Book!	65,95 DM
The Strip Machine	
Das Spiel zum Thema	

\* Altersnachweis erforderlich

Random Software	Kontaktscheit Produkte autorisiert
Unterstützt 14	Versand-Nachnahme 9,50 DM
34741 Wiesbaden	Versand ausschließlich in
Tel: 01 71 81 12 06	aktuelle Verpackung!

## CD ROM

Acies of the Deep d	99,-
Alone in the Dark 1 & 2	69,-
Alone in the Dark 3 kd	99,-
Colonization kd	119,-
Creature Shock kd	109,-
Cyberia kd	119,-
Descent d	99,-
Dragon Lore d	99,-
Earth Siege d	99,-
Estadion d	99,-
FIFA Soccer d	79,-
Kings Quest 7 kd	119,-
Legend of Kyrandia 3 d	1
Little Big Adventure d	1
Magie Carpet d	
Master of Magic	
Nascar Racing d	
NHL Hockey 95 d	
Overstorm d	99,-
A Tour Gold d	99,-
Galaxy	
in City	109,-
Trek	119,-
and	99,-
d	99,-
89,-	
1 Tycoon kd	109,-
Why Fighter kd	119,-
er a Killing Moon d	119,-
Wacky Wheels d	89,-
Warcraft d	99,-
Wing Commander 3 kd	129,-
Wings of Glory d	89,-
Woodruff & I.Scho.Azimuth	99,-
X-Wing CD Collection d	89,-

IM MÄRZ SOLLN ERSCHEINEN:  
Across the Rhine 119,-  
Dark Forces 119,-  
Heretic 99,-  
Rise Of the Tnad 99,-

## GALAXY ZUBENÖR

Gamewave 32	229,-
Soundblester 16	199,-
Soundbl 16 Multi CD	269,-
Soundblaster AWE 32	529,-
Wevebooster 2 Orchidr	729,-
3DO Blaster (Creative)	799,-
Action Replay Pro	149,-
Gravia Joyst-analog pro	
Gravia Joypad	
Gravia Phönix Joystick	
Logitech Wingman E	99,-
Thrustm.Wear.CS	249,-
Thrustm.F16 F1	289,-
Thrustm.Flight	179,-
Thrustm. i	309,-
CH Pro	209,-
EH	159,-

jeil.kd:komplett dt.  
versandkosten:  
Postnachnahme:13,- DM  
UPS-Nachnahme:17,- DM  
Vorkasse:10,- DM  
Ausland-Vorkasse 20,- DM

**GALAXY PLEXUS**  
GMBH  
Pflinganserstr.26  
81369 München

**Tel.089 7470689**  
**Tel.089 7606151**

**FRIENDLY SPACE STATIONS**  
Computer & Lust  
Bahnhofstr.3 • 72633 Göppingen  
Spac. Invader  
Marienstr.17 • 83278 Traunstein  
Leist.preise variieren!



Die Bestie ist das letzte Hindernis vor dem Ziel

Der bekommt einen Flash und erinnert sich wieder an alles. Auch er braucht ein schönes Foto, um wieder eine Anstellung zu bekommen. Er war mal Gefängniswärter und hat immer noch die Regeln für Rammé in der Tasche. Ich mache noch schnell ein Foto in meiner schönsten Maskerade, gebe ihm das Bild und er händigt dafür die Regeln aus. Kaum ist der Schalter am Treppengeländer gedrückt, übergibt der Meister die Haarkontrolle.

In der Knastgasse frage ich nach Arbeit, doch brauche ich dazu das Formular 2b73(b), das ich am Amtsschimmelplatz besorge. Dort kann sich der Beamte mal wieder an nichts erinnern. Ich gebe ihm die Gedächtnisformel und er mir darauf das Formular. Das akzeptiert erfreulicherweise der Wärter am Eingang des Gefängnisses und ich gelange auf den Gefängnistraf. Erst einmal schnappe ich mir den Lampen, der dort herumliegt und putze die Scheibe. Nachdem der Raboter erschienen ist, setzen wir uns zu einer Partie Rammé zusammen. Ich stehe kurz auf, gehe auf die Toilette, schlüpfte schnell durch das Fenster und gebe dem Raboter die Spielregeln. Dieser setzt sich dann mit den Wärtern an den Tisch und spielt mit ihnen. Da die Wachen abgelenkt sind, kann ich mich jetzt frei bewegen.

## Woodruff fliegt

Wenn ich durch die Tür und den Wall gehe, komme ich zum Gefängnisturm. Dort schaue ich mir mal wieder den Wetterbericht an und warte auf einen Sturm. Vorher platziere ich meinen Buzukdrachen auf einer bestimmten Stelle, die ich mit Hilfe der Meteo Uhr-Präzeder durch ein Kreuz markiert habe. Der Sturm kommt und ich fliege! Nach der Landung im ersten Stock plaudere ich kurz mit einem Gefangenen, der Steinstrafen herstellt. So gelange ich zum zweiten Stock, wo ein Enterhaken aus einem Strick, den ich dort finde, und einem Steinarm aus meinem Sam-

melsum gebastelt wird.

Durch den Einsatz des Enterhakens mit dem linken Ablaufrohr erscheint der Meister und ich erlerne die Gesichtskontrolle.

Kaum zu glauben, aber nachdem ich das alles vom Meister gelernt habe, kann ich wirklich fliegen. Der reine Wahnsinn ist das! Ich mache mich auf zur Ventil-Plattform, benutze dort die

Flugkraft mit dem Ventilator und flugs lande ich auf der Aristokraterasse.

Plötzlich überkommt mich die Sehnsucht nach meinen Angebeteten Vall-und-Gans. Über ihre Sekretärin erreiche ich sie via Tabozan und da sie mir den Turcode (GLA? ZIG GNEE LRZ) gibt, ist auch dieses Problem schnell gelöst. Doch der Türsteher läßt mich trotz meiner speziellen Brille nicht hinein. Also tralle ich mich wieder Richtung Buzukstatue. An der Figur ist eine Einkerbung in Form einer Spirale. Dort stecke ich eine Muschel hinein und daraufhin fällt die Intuitionssilbe aus der Buzuknase. Damit kann ich mir die Klarschiffarmel zusammenbasteln:

**Die Klarschiffarmel:** Intuitionssilbe + Intuitionssilbe + Elementarsilbe.

Am Gefängnisturm erscheint ein Wall, wenn ich meinen Enterhaken mit dem rechten Ablaufrohr benutze. Kaum wird die Klarschiffarmel aufgesagt, lande ich auch schon in der Zelle meines Papas. Aber, ah Schreck, mein Papa sieht ganz verändert aus – er ist jünger geworden! Papa gibt mir den Viblefrotzer, um gegen den Obersack antreten zu können.

Im Turm der virtuellen Reise wende ich die Klarschiffarmel auf den Spieler an. In der Stiege gasse finde ich das Auge wieder und hebe es dort auf. Auf der Dünnbreitbohrerterasse gebe ich das Auge dem Türsteher und er läßt mich hinein. Hier ist eine tolle



Party im Gange und auch Vall-und-Gans ist anwesend, aber sie ist ein Zambie geworden. Deshalb wende ich die Diagnoseformel an:

**Diagnose-Formel:** Elementarsilbe + Heilsilbe + Elementarsilbe.

## Der Endsput

Im Labor stelle ich das Gegengift her und gehe zurück zur Party, wo das Antiserum meiner Vall-und-Gans in einem Glas verabreicht werden muß. Ich gebe ihr die Heilkeitsformel und tanze etwas herum. Vall-und-Gans nimmt mich mit in ihre Wohnung, wo ich wichtige Informationen über den Obersack erhalte. Auf dem Fabrikvorpalt spreche ich mit dem Führer der Sekte, der mir das heilige Mantra verrät. Am Obersackplatz spreche ich das Mantra in das Mikrophon und die Sekte läßt mich prompt ein, an der Zeremonie teilzunehmen. Das Präzedere ist folgendermaßen: Erst belet man dreimal im Kreis, dann wird die Levitation (Flugfähigkeit) benutzt, ein Strul ins Gebetsloch geworfen und der Priester gefragt. Nun wirft man wieder einen Strul ein und der Priester gibt den heiligen Code preis. Nach dem nächsten Strul gibt der Kampfpriester die Reihenfolge der Gangschläge an und ich benutze die Levitation. Somit ist der Weg zum Gong frei, den ich auch gleich schlage. Daraufhin fallen die Sektenmitglieder in einen hypnotischen Zustand und ich hole mir Klammheimlich die Hypnose-Zede-ROM aus der Statue.

Im Haus von Vall-und-Gans gebe ich der letzten lebenden Pflanze der Stadt die Wachstumsformel und betrete Obersacks Haus. Dort possiere ich das Kraftfeld, indem ich meine Flugkraft benutze. Der Obersack versucht zwar mich zu erschießen, aber ich schütze mich mit meinem Deckel. Nachdem ich seine Nase berührt habe, kann ich mich frei bewegen. Um den Obersack außer Gefecht zu setzen, stecke ich die Zede-ROM in den Recorder. Nun kommt der Viblefrotzer zum Einsatz und – ah Schreck – es erscheint das Biest.

Auf Obersacks Stuhl liegt eine Magnete Karte, die ich geschwind einsacke. Ich lege den Habel im Büro des Obersacks um und dadurch wird eine Treppe zur Bestie freigegeben, zu der ich mich warwege. Jetzt hypnotisiert mich das Biest, aber durch den Einsatz von Bouzauali kann ich es austreiben.

Ich hänge nun das Schratznagel an den Haken in der Mitte des Raumes und mit meinem Kugummi stopfe ich das Loch im Schratznagel zu. Nun gehe ich links in Richtung Ausgang, doch werde ich dort schon wieder vom Biest hypnotisiert, ziehe aber noch schnell am roten Zipfel des Schratznagels. Jetzt ist das Vieh eingesperrt und ich öffne das Schloß mit der Magnete Karte. Geschafft! Endlich lassen sich alle Mysterien auf... (fs)



Home-User aufgepaßt!

# Hier profitieren Sie privat und GRATIS!

Vom PC-Privatvergnügen bis zum -profit finden Home-User jetzt alles in  
der neuen WINDOWS HOME: Steuern sparen, Homebanking, spannende

Games, Erotik-Software und vieles, vieles mehr!

Noch nie war es so leicht, sich über alle  
Möglichkeiten zu informieren, wie Sie Ihren  
PC zuhause nutzen können – ganz privat...

Überzeugen Sie sich selbst von der neuen  
WINDOWS HOME: Holen Sie sich 1 Heft gratis  
mit Ihrem Coupon!



## PRIMA, die will ich!

Bitte schicken Sie mir ein Gratis-Heft zu. Wenn ich von WINDOWS HOME nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratis-Hefes mit. Ansonsten senden Sie mir WINDOWS HOME regelmäßig per Post frei Haus – mit über 8% Preisvorteil für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV Verlag, WINDOWS HOME, Aboservice CS1, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abkündigung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Bitte Bestell-Coupons ausfüllen, ausschneiden und schicken an:  
DMV-Verlag, WINDOWS HOME, Aboservice CS1,  
Postfach 14 02 20, 80452 München oder faxen: 0 89/24 01 32 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, WINDOWS HOME, Aboservice CS1, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abkündigung des Widerrufs.

**A**lle 38 Szenarios von »Panzer General« erschöpfend zu beschreiben, würde ganze PC-Player-Jahrgänge füllen; zu vielfältig sind die möglichen Strategien und Voraussetzungen. Deswegen finden Sie hier zehn goldene Regeln, aus denen Sie eigene Taktiken entwickeln können.

#### 1. Erst denken, dann ziehen

Ohne feste Vorstellung, was man in einem Szenario erreichen möchte, sollte man erst gar nicht zu spielen anfangen. Der Angriff auf breiter Front bringt in den allerwenigsten Fällen etwas – der Verteidiger ist regeltechnisch bevorteilt. Deshalb sollte man nur an wenigen Punkten, dafür aber mit starker Überlegenheit angreifen und nicht zögern, einzelne Städte vorerst in Feindeshand zu lassen – einige belagernde Einheiten blockieren diese Widerstandsnester und nehmen sie später ein.

Es ist sehr hilfreich, die eigenen Truppen in etwa drei Kampfgruppen einzuteilen und diesen bestimmte Zielstädte zuzuordnen. Solche Kampfverbände sollten sich dann möglichst strikt an ihre Ziele halten und sich nicht durch mögliche Kleinstserfolge (unwichtigen Flugplatz einnehmen, angeschlagene Infanterie jagen) ablenken lassen.

#### 2. Der Himmel geht vor

Wer die Luftüberlegenheit hat, sieht weiter und kämpft besser. Also sollte man zu Beginn eines Szenarios alles daran setzen, die gegnerische Luftwaffe auszuschalten. Am besten gelingt dies durch Massierung sämtlicher Flugzeuge, wodurch automatisch die Bombergeschützt werden. Sollte die gegnerische Luftflotte völlig vernichtet werden, kann Ihre eigene tun und lassen, was sie will. Ist die eigene Luftwaffe jedoch deutlich unterlegen, sollte man sie zum Abschießen feindlicher Bomber aufsparen, sowie zum Erledigen von Flugzeugen, die durch eigene Flak bereits geschwächt wurden.

#### 3. Zur rechten Zeit am rechten Ort

Im allgemeinen sollte man zuerst seine Aufklärungs-einheiten einsetzen, als zweites Schiffe und Artillerie, darauf die Jäger; dann die Bomber und zum Schluß die restlichen Einheiten. Innerhalb dieser Gruppen werden erst die hinten stehenden Verbände, dann die vorderen bewegt, bzw. die langsamen vor den schnellen. Ausnahmen bestätigen die Regel:

## STRATEGIE-TIPS ZU

## »PANZER GENERAL«

# PANZERKNACKER

**Das SSI-Schwergewicht  
»Panzer General« ist alles  
andere als einfach, doch mit  
den folgenden zehn Regeln  
zeigen Sie Ihrem Gegner die  
Krallen.**



Natürlich attackiert man einen starken Gegner erst mit der bereits danebenstehenden Einheit, die sich dann zurückziehen und somit einem weiteren Angreifer Platz machen kann.

#### 4. Der Mix macht's

Ausschließlich mit Panzern werden Sie kein einziges Szenario gewinnen. Da die stählernen Kalosse nur im freien Gelände optimal kämpfen, benötigt man für unwegsames Terrain und Städte Infanterie. Zur Panzerabwehr eignet sich die gleichnamige Waffengattung (also Pak und Sturmgeschütze), weil sie in der Defensive keine Initiative-Mali hat und sich besonders schnell einräumt. Ungeschützte Bodeneinheiten und Schiffe sind Freiwild für Bomber, also für Luftunterstützung bzw. Luftabwehr sorgen. Artillerie zerschlägt zwar mit Leichtigkeit Infanterie, hat aber gegen Panzer keine Chance.

Der langen Rede kurzer Sinn: Immer auf eine ausgewogene Mischung innerhalb der Kampfgruppen achten, so daß Sie für jedes Terrain und jeden Gegner die passende Antwort parat haben.

#### 5. Richtig formiert hält länger

Denken Sie nicht nur an den eigenen Zug, sondern auch an den des Gegners, der genauso nach schwachen Punkten sucht, wie Sie. Deshalb sollten ständig Abwehrformationen gebildet werden: Schwächere Einheiten (Artillerie, Lastwagen, Infanterie) nach hinten, Panzerabwehr und Panzer nach vorne. Ganz

wichtig ist die »Passiv-Verteidigung«: Flak, Artillerie und Jäger schützen automatisch die benachbarten Felder, falls diese angegriffen werden. Schiffe z.B. werden möglichst als »Siebener Kreis« bewegt, über dessen Mitte ein starker Jäger kreist. Hinter einer Einheit in vorderster Front, die der Gegner vermutlich mit Überlegenheit angreifen wird, sollte man ein Feld frei lassen: Ohne Ausweichmöglichkeit ergibt sich ein flüchtender Verband.

#### Regel 6: Große Kampfe leicht gemacht

Zugreihenfolge und Angriffsziele müssen bei größeren Kämpfen (z.B. um eine gut verteidigte Stadt) besonders beachtet werden. Also vor dem Sturmangriff mögliche Interceptors ausschalten, verteidigende Artillerie schwächen und Befestigungslevel senken. Im Bild (unten) sehen Sie eine typische Zugabfolge zur Einnahme einer Stadt.

#### Regel 7: Terrain und Entrenchment

Das Terrain beeinflusst nicht nur die Bewegung Ihrer Einheiten, sondern auch deren Kampfkraft. Wenn ein Panzer zum Angriff in ein Flußfeld fahren muß, können Sie ihn auch gleich freiwillig versenken. Beachten Sie, daß bei Kämpfen gegen Infanterie in Städten, Wäldern oder Hügeln der Nahkampfwert (Close-Defense-Faktor) zählt, nicht die Ground-Defense. Ebenso wird in Städten, Sümpfen und Bergen die Initiative modifiziert; wer zuerst schießen darf, entscheidet hier zu einem Großteil der Nahkampfwert. Abgesehen von den normalen Boni einer bestfestigten Stellung gilt: Umso höher der Entrenchment-Level angegriffener Einheiten, desto größer deren Chance, eine »Rugged Defense« durchzuführen. Deshalb ist es für den Angreifer lebenswichtig, hohe Befestigungswerte zunächst durch wiederholte Luft-, See- oder Artillerie-Bombardements zu senken. Pioniere und Engineers hingegen ignorieren den Entrenchment-Wert völlig und können prinzipiell in keine Rugged Defense geraten. Wichtig: Jeder Angriff senkt die Befestigungsstufe um 1, auch wenn er sonst keinen Schaden anrichtet!

#### Regel 8: Wer vom Gegner kaum was sieht, weiß auch nicht, wohin er zieht

Zum einen muß man wissen, was die Schwerpunkte des Gegners liegen. Zum anderen ist es für einzelne Einheiten extrem unangenehm, in einen bislang



Der feindliche Jäger wird ausgeschaltet, bevor zwei Bomber die Artillerie und Stadtverteidiger schwächen. Nun beschießt unsere Artillerie die Stadt, wonach die Infanterie zum Sturm ansetzt. Wider Erwarten vernichtet sie den Gegner sofort, so daß unsere wartenden Pioniere den Flughafen besetzen. Die leere Stadt kann von einer beliebigen weiteren Einheit eingenommen werden.



# VON MENSCHEN UND ORKS

Mit seiner gelungenen Mischung aus Taktik und Echtzeitthetik hat Warcraft viele Fans gefunden. Hier finden Sie Cheats und Strategien zu allen Szenarien.

**N**eben den wichtigsten Werten zu allen Kampf-einheiten verrät unser Orkhäupling Jörg Langer seine Lieblingskniffe, um beim Fantasy-Strategie-Spiel »Warcraft« die Oberhand zu behalten.

## Basistaktiken

Klären Sie, wann immer möglich, unbekanntes Gebiet auf – nur so können Sie feindliche Angriffe frühzeitig erkennen. Dabei immer stückweise vorgehen, und nach wenigen Sekunden die Flucht antreten – man will ja nicht in einen Hinterhalt laufen.

Per Bewegungsbefehl herumgeschickte Einheiten ignorieren alle Gegner, bis sie beim Ziel sind. Auch ein Trupp, der einen bestimmten Gegner angreifen soll, läuft an anderen Feinden vorbei. Geben Sie aber als Ziel eines Angriffsbefehls eine leere Stelle an, wird alles attackiert, was irgendwie im Weg steht.

Beim Bau von Gebäuden ist es wichtig, Freiräume zwischen ihnen zu lassen. Sonst gibt es plötzlich nur noch einen Weg zur Town Hall, und Ihre gesamte Wirtschaft bricht im Verkehrschaos zusammen. Andererseits kann man widerstandsfähige Gebäude (Barracks, Blacksmith, Tower) auch absichtlich direkt aneinandersetzen, um die Siedlung für den Gegner schwerer zugänglich zu machen.

Halten Sie grundsätzlich Fernkämpfer und Zauberer aus Nahkämpfen heraus. Zu diesem Zweck können Sie Mauern bauen, andere Kampfeinheiten davorstellen oder einen Fluß bzw. Wald als Schutzwall benutzen. Man sollte formationsweise vorgehen, also immer mehrere Einheiten zusammenhalten. Achten Sie ständig auf Ihre Truppen, da sie gerne »ausbrechen« und allein oder zu zweit auf näherkommende Gegner losgehen. In diesem Fall die Ausbäuernden wieder zurückrufen und neu in die Formation eingliedern. Andererseits sind Ausfälle immer dann notwendig, wenn sich Zauberer oder Katapulte nähern. Im folgenden finden Sie gezielte Hilfe zu den einzelnen Szenarien. Falls es bei einer Mission kaum Unterschiede zwischen der Menschen- und Ork-Kampagne gibt, wird die Orkmission beschrieben und nur auf die Unterschiede der Menschen-Version eingegangen. In diesem Fall zeigt die obere Karte den Ork-, und die untere den Menschenlevel.

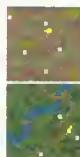
## 1. Mission

Sie haben die Aufgabe, 1 Kaserne und 5 Farmen zu bauen. Direkt nördlich (bei den Menschen: östlich) befindet sich eine Goldmine, darunter ein Wald. Lassen Sie Ihre Kampfeinheiten einfach stehen und tra-



gen mit dem Arbeiter (»Peon« bzw. »Peasant«) die insgesamt nötigen 3100 Gold und 2000 Holz zusammen. Um die Sache zu beschleunigen, werden exakt zwei neue Arbeiter aufgestellt – dafür reicht das Gold der ersten Mine. Ohne Feindkontakt gewinnen Sie so den Level.

## 2. Mission



Bauen Sie einen Arbeiter, der dann als erstes eine Farm errichtet. Während man mit einigen zusätzlichen Arbeitern dem nördlich gelegenen Holz- und Goldvorkommen abbaut, greifen andauernd lästige Menschenkrieger an. Wehren Sie diese einzelnen Angriffe (zunächst

von Süden, Osten, Südosten, Westen und Nordwesten) immer mit Ihrer geballten Streitmacht ab. Um die Verluste aufzufangen, sollte nach dem dritten Angriff eine Kaserne fertig sein. Dann in aller Ruhe die Position ausbauen, bis sich alle Menschenlinien daran ausgeblutet haben.

Für den menschlichen Spieler gilt prinzipiell dasselbe wie bei den Orks, allerdings erfolgen die ersten Angriffe von Süden, Südwesten, Westen und Norden.

## 3. Mission

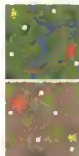
Die gegnerische Siedlung im Südosten muß vollständig zerstört werden. Nutzen Sie schnell die südöstlich gelegene Mine, und bauen wie üblich Ihre Stellung aus. Zwei Bogenschützen und einen Schwerkämpfer nach Osten schicken, um die dortige Brücke zu ver-

## Inserentenverzeichnis

ACE Christian Roos	137	DMV Verlag	Beihefter	Micro Fun	15
Althoff Computerspiel	145	DMV Vertrieb	149, 157, 159, 162	Mindscape	59
ArcoSYS	153	Electronic Arts	21, 25	Miro Compute Prod.	89
Arctic Soft	81	ESCOM Computer	60/61, 63	Mystic Computer Parts	137
Astat Media	39, 41	Family Soft	141	OKAY Soft	145
Attic Entertainment	9, 29, 31, 33	GALAXY	147	On-Line Service	121
B. u. C. Reuschel	161	Game Express	143	DRCHID Technology	167
Bachler Computer	91	Game It!	141	Prince of Prohills	153
Bit Brothers	145	GAMEPORT	161	PSYGNOSIS UK	45
BMG Interactive	77	Games Unlimited	137	Rainbow Software	147
Bomco	168	Gametek	11, 17	Roskoden	119
Call and Play	125	Groß Elektronik	91	Rotstift	131
CDV Software	99	Highway to Hell	53	Schubert	47
CHS P. Marquort	143	Hint Shop	143	Sky Line	133
College Verlag	147	Hofra Trading	35	Software Corner	109
COREL Corporation	71	Intuit Deutschland	51	SPEA Software	49
Così, Jens Dührkop	135	JE COMPUTER	111	Topshare	151
CPS Heidak	95	JES Software	151	Topware	
Creative Labs	2/3	Jöllenebeck	117	Traumfabrik	75
Cross Computersysteme	113	Joysoft	43	Versand 99	13
Cybersoft-Versand	65	Karo Soft	127	Wecc Soft & Hardware	141
Dataflash	115	KröGer	161	Wial Versand Service	123
Diamond Multimedia	55	Media Point Vertrieb	4	Wings Development	145

Teilbeilagen: 1 & 1 Direkt; G.I.B. Verlag; Starcom; Der Reden-Berater





teiden. Der verbliebene Schwertkämpfer wird zwischen die beiden Wäldchen im Süden plaziert und später vom ersten Nachbau der bald errichteten Kaserne verstärkt. Von nun an breiten Sie sich in zwei gut vorbereiteten Schritten jeweils bis zur nächsten Brücke aus, bevor dann der eigentliche Angriff erfolgt.

Bei der 3. Mission der Menschen müssen die Frei-Flächen zwischen Sumpf und Wäldern als Verteidigungspunkte erhalten. Südöstlich Ihres Dorfs finden Sie alles, was Sie brauchen. Dann solange verarbeiten, bis die Orksiedlung im Nordwesten zerstört ist.

#### 4. Mission

Blackhand befiehlt Ihnen, seine treulose Tochter in einem Mähensystem aufzufädeln und zu töten. Arbeiten Sie sich schrittweise mit einer geschlossenen Linie aus Nahkämpfern voran, hinter denen sich die Speerwerfer befinden. Hinter diesen wiederum postiert man seine Zauberkundigen, denen so nicht das Geringste passieren kann. Lassen Sie sich von den Monstern angreifen! Einige vorgeschickte Raider eignen sich vorzüglich dazu, lauende Gegner aufzustöbern und in die wartende Abwehrlinie zu locken. Wenn sich der Weg aufspaltet, wird vor der Gabelung halbgemacht und zunächst einer der beiden Wege gesäubert.

Die Menschen müssen in dieser Mission den edlen Ritter Lohar befreien, der schwer verwundet mit einigen Kameraden am oberen Kartenrand festgehalten wird.

Auch hier gilt: Mit Schwertkämpfern und Bogenschützen den Gong abschnitten und die Ritter als Köder verwenden. Wenn Sie die Verwundeten befreit haben, sollten sie von den Klerikern aufgepöppelt werden. Danach muß Lohar den Ausgang erreichen.

#### 5. Mission (Orks)



Stellen Sie sofort nach Start des Levels die Spielgeschwindigkeit auf »Slowest«. Nun laßt man die vier Raider per Shift-Taste zusammen und schickt sie nach Westen zum angegriffenen Dorf – per Bewegungsbefehl, nicht per Angriffsbefehl! Ebenso wird mit den Speerträgern verfahren, die Schwertkämpfer hingegen kümmern sich per Angriffsbefehl zunächst um die beiden Bogenschützen. Während sich die Truppen auf den Weg machen, modifiziert man die Befehle, damit z.B. nicht alle Raider denselben Gegner angreifen. Wer schnell und präzise handelt, verliert kein einziges Gebäude. Nun repariert und verstärkt man die Siedlung mit Hilfe der südwestlich befindlichen Ressourcen. Nach der Aufbauphase wird die im Norden befindliche Feindsiedlung zerstört.

Westen zum angegriffenen Dorf – per Bewegungsbefehl, nicht per Angriffsbefehl! Ebenso wird mit den Speerträgern verfahren, die Schwertkämpfer hingegen kümmern sich per Angriffsbefehl zunächst um die beiden Bogenschützen. Während sich die Truppen auf den Weg machen, modifiziert man die Befehle, damit z.B. nicht alle Raider denselben Gegner angreifen. Wer schnell und präzise handelt, verliert kein einziges Gebäude. Nun repariert und verstärkt man die Siedlung mit Hilfe der südwestlich befindlichen Ressourcen. Nach der Aufbauphase wird die im Norden befindliche Feindsiedlung zerstört.

#### 5. Mission (Menschen)



Schicken Sie einen der Arbeiter zur nördlich gelegenen Goldmine. Die Bäume schützen ihn vor den Orks, sofern Sie ihre Anfangstruppen etwas nördwestlich der Ortschaft plazieren, zwischen den beiden Waldstücken. Der andere Arbeiter holt im Osten Bäume ab – auch ihm kann nichts passieren. Nach den ersten beiden Angriffen zieht man den Ritter sowie einen Schwertkämpfer und Bogenschützen zurück –

der nächste Überfall wird aus Südwesten erfolgen. Einen dritten Arbeiter trainieren und ebenfalls zum Goldsammeln schicken. Der vierte hilft ein wenig beim Goldsammeln, baut dann eine Farm sowie eine Kaserne. Nachdem zwei Schwertkämpfer trainiert wurden, ein Sägewerk zu errichten. Nun lassen sich Bogenschützen rekrutieren, wobei das Verhältnis von Nah- zu Fernkämpfern etwa 1 zu 1 betragen sollte.

#### CHEAT-CODES

Tun Sie sich einen Gefallen, und wenden Sie die Cheats nur an, wenn es gar nicht anders geht – ansonsten geht der Spielspaß flüchten. Um die Cheats einzugeben, drücken Sie einmal die Eingabetaste, tippen den Code und dann abermals die Eingabetaste. Bevor man die Cheats benutzen kann, muß folgende Phrase eingegeben werden: CORWIN OF AMBER

ORC1, HUMAN2 etc. Anspringen der gewählten Levela (ORC3 springt z.B. in den dritten Level der Ork-Kampagne). Gültige Zahlen sind 1 bis 12. YOURS TRULY Aktueller Level endet sofort mit einem Sieg CRUSHING DEFEAT Mamentar Level endet als Niederlage IDES OF MARCH Zeigt die Siegauswahl der mamentanen Kampagne POT OF GOLD Addiert zu Ihren Goldvorräten 10000, und zu Ihren Halz-vorräten 5000 Einheiten. EYE OF NEWT Ihre Zauberer beherrschen alle Sprüche IRON FORGE Alle Technologien stehen zur Verfügung SALLY SHEARS Deckt die gesamte Karte und alle feindlichen Einheiten auf HURRY UP GYRS Verkürzt sämtliche Bauzeiten beträchtlich THERE CAN BE ONLY ONE Alle Einheiten sind nur noch durch Katapulttreffer verwundbar und teilen pro Schlag 255 Trefferpunkte aus.



## MicroFun

Unterhaltungs- und hardware

#### Gravis

Game Pad	39,95
Gravis Analog Pro Joystick schwarz	52,95
Mouse Stick	170,95
Phoenix Joystick	199,95
Ultra Sound	302,95
Ultrasound MAX	379,95

#### CH-Products

Flightstick	85,95
Flightstick Pro	158,95
Gemecard II Automatisch	79,95
Jetstick	69,95
Mach I Plus	52,95
Pro Pedals	175,95
Virtual Pilot	149,95
Virtual Pilot Pro	179,95

#### Modem

Faxmaster 14.400 Intern	274,90
Faxmaster 14.400 extern	343,90
Faxmaster 28.800 extern	461,90
Dr. Neuhaus Modem Smarty 14.4 TI	386,90
Dr. Neuhaus Modem Smarty 19.2 TI/Voice	531,90

#### SoundBlaster Developer Kit

Entwicklungsset für die Soundblaster-Familie  
- Hardware Programmierung (DSB)  
- Programmierung des MS-DOS  
- Libraries für MIDI-Programmierung/CD Audio Interface  
- Informationen zum Creative Value File Format  
Creative 4237/8 Wave Table Format

137,95

#### Orchid

GameWave 32	227,95
SoundWave 32 Pro mit A/WS	428,95
SoundWave 32 Plus	379,95
SoundWave 32 Plus SCSI	455,95
Sound Drive 16 EZ	187,95
Sound-Kit (SW32&Toshiba 3-Speed)	786,95
Wave Booster 4x	385,95
Wave Booster 4	289,95
Wave Booster 2	189,95
Upgrade ROM	62,95

#### Creative Labs

Sound Blaster 2.0 Value Edition	92,95
Sound Blaster 16 Value Edition	176,95
Sound Blaster 16 Multi CD	235,95
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	295,95
Sound Blaster 16 ASP SCSI-2	365,95
Sound Blaster AWE32	453,95
Wave Blaster II	390,95
Sound Blaster AWE 32 Value Edition	355,95
Game Blaster CD 16	690,00

#### Toshiba

XM 3501 B	SCSI-2 CD-ROM	599,00
XM 3501 S	SCSI-2 CD-ROM	795,00
	Quadra Speed extern	

#### Quaterdeck

Gamerunner 115,00

Bestellung: Mo-Fr 10.00-12.00 14.00-18.00  
Samstag 10.00-12.30

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM  
Vorkasse 7,50 DM  
Ausland 20,00 DM

Brutto und Versandkosten vorbestellen

Telefon: 08131/5 30 44  
Telefax: 08131/5 31 46

BTX: Microfun#

Versand + Laden: Friedenstr. 33 85221 Dachau

## 6. Mission (Orks)



Ein typisches Orkschaft Vernichten-Szenario, mit einer kleinen Einschränkung: Der feindliche Zauberturn darf nicht zerstört werden. Ansonsten die ersten

Angriffe (aus dem Norden) abschlagen, die Stellung ausbauen und als letzte Etappe vor dem eigenen Angriff die linke der beiden im Norden befindlichen Brücken abschalten.

## 6. Mission (Menschen)



Dieser Level entspricht größtenteils der 5. Orkmission, allerdings sind Ihre Entsatztruppen weiter entfernt. Bauen Sie in der Klasteriedlung sofort einen

Arbeiter, der eines der angegriffenen Gebäude repariert. Dadurch verlieren Sie nur ein oder zwei Häuser, bis Ihre Ritter da sind. Vom Anfangsgold keine Kampfeinheiten bauen – ein weiterer Arbeiter ist wichtiger. Nach dem ersten Ansturm die Siedlung nach Norden hin schützen und wie üblich ausbauen. Achtung: Zum ersten Mal bekommen Sie es mit Katapulten zu tun. Diese attackiert man am besten mit Rittern, bevor sie in Schußreichweite sind. Das Räuberbest im Nordosten verteidigt sich mit zahlreichen Bogenschützen, also sollten Ihre Fernkämpfer technologisch überlegen sein, bevor Sie angreifen.

## 7. Mission (Orks)



Endlich darf man es dem Despoten Blackhand zeigen, frei nach dem Motto »Ist einmal kein Mensch zur Hand, klopf ich Brüder an die Wand!« Die blaube-

laibten Orks verfügen im Nordwesten über eine gut verteidigte Festung. Allerdings sind nur wenig Vorräte an Holz und Gold in der Nähe, so daß Sie auf lange Sicht wirtschaftlich stärker sind. Die sporadisch angreifenden Feinde versuchen häufig, Ihre nördlich des Dorfes platzierten Verteidigungstruppen westlich zu umgehen – deshalb immer eine Reserve bereithalten, um Dorf und Arbeiter zu schützen.

## 7. Mission (Menschen)



Diese Mission ist sehr schwer zu gewinnen, da man zu Beginn weder über Arbeiter verfügt, noch über genügend Gold, um welche zu bauen. Die fehlenden

Arbeiter befinden sich im Südosten der Karte in Gefangenschaft. Hat man ohne eigene Verluste genug Land ausgedundschafert, um Orkangriffe frühzeitig zu erkennen, schickt man zwei Ritter zusammen nach



Mit dieser Formation läßt sich der Großangriff der Orks im 7. Level abwehren

Osten bis zum Rand der Karte, und dann nach unten. In der Folge haben sie mehrere kleine Gefechte zu überstehen. Verwundete Ritter sofort zurückziehen, und gleichzeitig einen gesunden Ersatzritter als Verstärkung schicken. Zögern Sie nicht, nach jedem Angriff der Orks zu speichern und den Spielstand neu zu laden, falls Sie auch nur eine Einheit verlieren sollten.

Irgendwann haben Sie es geschafft, das Umfeld des Gefängnisses freizukämpfen (auch im Westen und Süden!). Stellen Sie nun alle Einheiten bis auf einen Ritter in Abwehrformation auf und warten Sie, bis die Kleriker maximale Magiereserven haben. Jetzt die Geschwindigkeit auf »Slowest« stellen und mit dem Ritter die östlichen Gefängniswände aufbrechen. Sobald er darauf das Gefängnis betritt, stürzt sich ein Teil der Orks auf die Gefangenen; ein sehr viel größerer Teil aber greift Ihre Heimsiedlung an. Klicken Sie um Ihr Leben, um die Arbeiter und den Ritter nach Nordosten aus dem Gefängnis zu führen, bis an den Waldrand hinter die Goldmine im Norden – so überleben die meisten Ausbrechenden die Flucht. Durch präzises Ziehen und rechtzeitiges Heilen muß nun der Großangriff aufs Dorf abgewehrt werden – Sie können sich glücklich schätzen, wenn Sie dabei weder der Ritter, das Katapult und die Kleriker übrigbehalten.

Jetzt muß es schnell gehen: Die Arbeiter in der Mine direkt südlich ihres Verstecks nach Gold suchen lassen und mit dem Ritter zum Dorf eskortieren. Dort heilen und Holz hacken lassen, damit eine Kaserne und

eine Lumbermill gebaut werden können. Da die nächste Goldmine ein gutes Stück im Osten liegt, müssen Sie die Goldsuche gut timen: Bei einem beginnenden Orkangriff sofort alle Arbeiter hinter das Dorf zurückziehen. Im Laufe der Zeit können Sie den Weg für Ihre Arbeiter durch neue Truppen sicherer machen, der südöstliche Wald dient als natürlicher Wall.

Um die Mine im Südwesten zu nutzen, kann es nützlich sein, eine lange Mauer dorthin zu bauen. Ach ja: Es ist nicht verboten, mit den eigenen Rittern Jagd auf die herumstreunenden gegnerischen Arbeiter zu machen. Die nächste Etappe ist der Nordrand der Brücke; vergessen Sie aber nicht, den Landweg im Südwesten dicht zu machen. Dann über die Brücke marschieren und am Südrand abermals verteidigen, und schließlich zum Angriff auf das Orkdorf blasen.

## 8. Mission (Orks)



Sie haben die Aufgabe, die gefangene Spionin Garana zu befreien. Nutzen Sie die Möglichkeit, Gefallene als Skelette wiederzubeleben, die dann in die erste Linie gestellt werden. Garana befindet sich in Nordosten des Dungeons, von einem Fire Element bewacht. Also nur die Tür aufbrechen, aber nicht zu Garana laufen – solange sie noch »inaktiv« ist, passiert ihr nichts. Zum Sieg müssen Sie die Spionin zum Ausgang geleiten und alle Gegner beseitigen.

## 8. Mission (Menschen)



Der böse Zauberer Medivh soll vernichtet werden. Sie treffen auf Skelette, Spinnen, Schleim, Feuer-Elemente und einen aus-

## DIE KAMPFEINHEITEN

Fünf Werte bestimmen die Effizienz der Truppen: Reichweite (0 = nur Nahkampf), Rüstung (beschriftet Zufallstreffer) und Lebenspunkte. Außerdem kann eine Einheit »sicheren Trefferpunkte (TP)« und »zufällige« verursachen. Erstere bekommt der Gegner auf jeden Fall abgezogen, letztere liegen zwischen 0 und dem angegebenen Wert, und werden vom Rüstungswert teilweise aufgefangen.

REICHWEITE RÜSTUNG LEBENS-PUNKTE SICHERE TP ZUFÄLLIGE TP

Peon/Peasant	0	0	40	0	0
Grunt/Footman	0	2	60	1	9
Archer	5	1	60	4	0
Spearmen	4	1	50	5	0
Knight/Raider	0	5	90	1	13
Catapults	8	0	120	0	255
Cleric	1	0	40	6	0
Necrolyte	2	0	40	6	0
Warlock	3	0	40	6	0
Conjuror	2	0	40	6	0
Brigand	0	4	40	1	9
Ogre	0	3	60	1	12
Spider	0	0	30	1	3
Scorpion	0	0	30	3	0
Slime	0	10	150	1	0
Orc Skeleton	0	1	40	1	4
Skeleton	0	2	30	1	9
Fire Element	0	200	0	0	40
Water Element	3	0	250	40	0
Oaeman	0	0	300	0	65

gewachsenen Dämonen. Ansonsten ist dieser Level wie die 4. Orkmission zu spielen.

## 9. Mission



Ein typisches Bauen- und Vernichten-Szenario. Kümmern Sie sich nach dem Erstarben Ihrer Orksiedlung erst um das eine, dann um das andere Feinddorf – ein gleichzeitiges Angreifen dürfte schiefgehen. Sofort ein Sägewerk bauen, um Bogenschützen rekrutieren zu können, und auch sonst hurtig die Rüstungsspirale hinaufklettern. Vorsicht: Nach einiger Zeit attackieren drei Zauberer gleichzeitig – mit Feuerregen! Es ist besser, sie vorher abzufangen...

Für die Menschen gilt ähnliches; sie bekommen es mit Kataputen, dem Giftrebel der Warlocks und den Skeletten der Necrolyten zu tun.

## 10. Mission

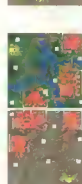


Hier haben Sie als Ork keine Siedlung, sondern ein starkes Heer. Damit die 37 Kompleinheiten zur Zerstörung des Troi-ninglagers ausreichen, müssen Sie unbedingt solche Skelette wie möglich auferstehen und die Drecksarbeit erledigen lassen. Schützen Sie unter allen Umständen Ihre Necrolyten! Das Menschen-Szenario stellt Sie zwar nur mit 32 Truppen aus, die 4 Heiler wiegen dies aber auf. Geben Sie Acht, nicht von zwei Seiten gleichzeitig angegriffen zu werden.

## 11. Mission



Schnellstmöglich die Schneise im Wald nordwestlich der eigenen Siedlung abschalten – und die Arbeiter woanders halbfähig lassen! Die stüchig von dieser Engstelle befindlichen Goldminen reichen solange, bis Ihr Dorf zur Festung erstarkt ist. Dann erst die östlich und später die nordwestlich gelegene Menschenstadt angreifen. Für die Menschen gilt ähnliches, nur gibt's mehr Sumpf als Wald.



## 12. Mission

Die Menschen sind wirtschaftlich und militärisch klar überlegen, was zu einer langwierigen Massen-Metzerei führt. Zu Beginn ist eine Mauer sinnvoll, um die Siedlung (und die beiden Kataputen) nach Osten hin zu sichern. Beim späteren Angriff auf eine der beiden Vorstädte reichlichen Gebrauch von Skeletten, Spinnen und dem Unholy-Armor-Spruch machen. Eine großzügige Mauer erlaubt es dabei, die Attacken der zweiten Siedlung abzuwehren.

Die Menschen werden in ihrem letzten Szenario von einem großen Wald und einem kleinen Sumpf vor den Orks geschützt – wenn die Engstellen abgedichtet werden. Da die beiden nächstgelegenen Goldminen fast genau so viel hergeben, wie die anderen fünf zusammen, müßten Sie die Orks in punkto Rohstoffen bald eingeholt haben. Danach die gleiche langwierige Prozedur durchziehen, die auch der Ork-Spieler zu bestehen hat: Als Ziel für Ihren ersten Großangriff bietet sich die nordöstliche Vorstadt an, da Sie Angriffe von der zweiten Vorstadt an einer günstigen Engstelle (bei der mittleren Goldmine) abblocken können. (la)



**AUF DEM CD-ROM**

...der aktuellen PC Player plus finden Sie einen Patch auf die neueste Warcraft-Version sowie einen Cheat-Editor, mit dem man u.a. die Truppen verändern kann. Englisches Handbuch notwendig!

# Prince of Prohlis

Die Welt der Computer

Hard- & Software für PC & Apple

- Einzelteile
- Shareware
- CD-ROM
- Spiele
- Komplettsysteme

Katalog kostenlos anfordern bei:

Prince of Prohlis

Herzbergerstr. 22, D-1339 Dresden

Tel.: 0351/28271-0; FAX 0351/28271-16;

Mailbox 0351/28271-27

Spiele: CD-ROM			
Little Big Adventure	89,95	Cydemania da	79,95
Warcraft II: An	99,95	Magic Carpet	89,95
Panzer General da	99,95	System Shock enhanced	89,95
Wing Commander 3 da	99,95	Master of Magic ev	99,95
Kings Quest 7	89,95	Nascar Racing da	79,95
Estimote da	79,95	Jazz Jackrabbit da	79,95
		Al-Qadim	69,95

Spiele PC 3.5"			
Aladdin da	89,95	Der Baulöwe	79,95
Nascar Racing da	79,95	Panzer General da	89,95
		Lion King da	69,95
		Transport Tycoon	89,95

Hardware: SIMULA-KAD			
Mitsumi FX400 4 inch X1	359,95	15" Monitor	579,95
Quick-Speed CD-ROM Laufwerk, E-IDE	199,95	Yamaha 1546W, Right Control, 64 KHz	49,95
Double-Speed version mit 209,95		Soundblaster PRO	139,95
		Soundblaster 16	109,95

Ladenpreise erfragen, Versand p. UPS-Nachnahme, Öffnungsz.: Mo-Fr 10-12 & 14.30-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr. Händleranfragen bitte per Post!

Hard- und Software Preisschwankungen  
Literatur - Spiele möglichst Referenz Sie an  
CD-ROM - Zubehör und fragen Sie nach  
Systeme - Beratung aktuell im Personal  
Service - Versand schicken oder faxen  
Telefon - Telefax Ihnen gerne eine Liste!

**ArcoSYS**  
J.HÖRL & J.NIEHAUS GbR  
Goethestraße 18 - 78870 Kandel  
Tel 07275 4196 Fax 61379

## Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig nach neuer, interessanter Software zur Aufnahme in unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet ihnen sein Software-Know-how an!

**DMV-Verlag, Abt. Software**  
Postfach 1146, 85580 Poing

# KLEIN & FEIN

## Magic Carpet



**Probleme bei Magic Carpet? Mit unseren Cheats klaut Ihnen niemand mehr das sauer verdiente Mana.**

Kommen Sie bei »Magic Carpet« von Bullfrog einfach nicht zurecht? Wenn Ihnen ständig die Gegner das letzte Mana klauen und die bösen Monster den Teppich unterm Hintern wegschießen, helfen die Cheat-Codes von Martin Doppelbauer aus Dortmund. Bringen Sie den Teppich zum Stillstand, tippen Sie »« ein und dann »RATTY« (achten Sie auf die englische Tastaturbelegung!). Schon sind folgende Cheats verfügbar:

- »Alt+F1« verschafft dem Spieler alle Zaubersprüche
- »Alt+F2« erhöht Ihren Manavorrat
- »Alt+F3« zerstört alle Zaubere
- »Alt+F4« macht die feindlichen Burgen dem Erdbaren gleich
- »Alt+F5« fackelt die Ballone ab
- »Alt+F6« heilt den Spieler
- »Alt+F7« tötet alle Monster
- »Shift+C« vollendet den Level.

Außerdem startet man mit der Eingabe von »carpet-level x« direkt im xten Level.

## Inferno

Wem bei »Inferno« immer der Raumflitzer zerschossen wird, der freut sich sicher über folgenden Cheat. Während Sie im Cockpit sitzen, halten Sie die rechte Shift-Taste gedrückt und tippen »LOUFE« ein. Wenn die Nachricht »Cheat Enabled« im HUD erscheint, ist der Spieler unverwundbar und besitzt unendlich viel Munition. Zusätzlich dürfen Sie mit den Tasten eins bis sieben die entsprechenden Combat Pads wählen, während Sie im Pause-Modus sind.

## Transport Tycoon

Schwache Konten bessert man bei »Transport Tycoon« am besten mit diesem Trick auf. Sebastian Birt-

bauer aus Anzing empfiehlt, in einem neuen Spiel (ohne Seen und Flüsse) einen Tunnel von einer Erde der Landkarte bis zum anderen zu bauen. In jedem Fall muß das Bauwerk über 7 Milliarden Mark kosten. Der Tunnel wird gebaut und Ihrem Konto der Betrag sogar gutgeschrieben.

## NHL Hockey '95

Die Spielernamen lassen sich dank der Central Registry von »NHL Hockey '95« bequem ändern. Für die Mannschaftsnamen benötigen Sie aber einen Disk-Editor. Manuel Tribelhorn aus Widen (Schweiz) hat herausgefunden, wo Sie ansetzen müssen. In den Dateien »Cortechs.« und »Teams.« suchen Sie mit dem Editor beispielsweise den ASCII-String »Pittsburgh« und benennen die »Pittsburgh Penguins« nach Belieben um. Sie müssen nur darauf achten, daß der erste Buchstabe des neuen Namen über das »P« des Originals geschrieben wird. Überschüssige Buchstaben werden mit Nullen überschrieben. Da das Originallogo ja auch zum neuen Vereinsnamen passen soll, sind bestimmte Übereinstimmungen wünschenswert. Für die Pittsburgh Penguins würde also »Ober-Mumbacher Kanarienzüchter« passen – Vogel bleibt Vogel...

## Power Drive

Gegen Ansgar Luttrup aus Schwerte hätten weder Walter Röhrf noch Michael Schuhmacher eine Chance – zumindest bei »Power Drive«. Wir wollen Ihnen die gesammelten Paßwörter nicht vorenthalten, mit denen Sie alle Rennstrecken direkt spielen dürfen. Achten Sie dabei auf die amerikanischen Tastaturbelegung!

STRECKE	PASSWORT
Monte Carlo	T1V2K6D8SSHGNYRO
Kenia	T4V9KTH2BKP;ZC05J
Schweden	PV2K;C0CRK9V8N37
Karsika	BJV2;3C04;PS6CDYT
USA	2VY9K6;GSP6XV=Y1Y
Finnland	RJY9KJFX2X;ZK25KC
Australien	R9V96L;Z7Z;2780PG
Großbritannien	G2V9P8K07Z4VZFP1

## Rise of the Triad

Das Brutalo-Ballerspiel »Rise of the Triad« ist weder optisch noch spielerisch für Menschen mit schwachen Nerven geeignet. Wer schon in der Shareware-Version seine Probleme hat, wappnet sich am besten mit den Cheats von unserem Leser Oliver Raschka aus

CODE	WIRKUNG
CHOJIN	Unverwundbarkeit mit allen Waffen
TOOSAD	God Mode
SIXTOYS	Volle Munition, alle Schlüssel, volle Lebensenergie und 100.000 Punkte
GOTO	Freie Levelwahl
FLYBOY	Spieler fliegt
BADTRIP	Spieler ist »verkatert«
BOING	Spieler prallt von den Wänden ab
GOBBERS	Startet wieder im allerersten Level
WHACK	Spieler fügt sich Schaden zu
SPEED	Höhere Geschwindigkeit
PANIC	Nimmt dem Spieler alle Extras außer der Pistole
DIMON	Licht ein
DIMOFF	Licht aus
LONDON	Nebelleffekte an
NODNOL	Nebelleffekte aus
SHINEON	Lichtquellen an
SHINEOFF	Lichtquellen aus
GOGATLS	Zurück zu DOS
GOARCH	Beendet den Level
GOTA386	Schaltet Wände und Boden aus
GOTA486	Schaltet Wände und Boden an
SHOOTME	Volle Munition
BURNME	Asbestschutz
LUNGUNG	Gasmaske
HUNTPACK	Flammenwerfer + »SIXTOYS«
	Goodies
86ME	Selbstmord
REEN	Bildschirmeffekte an/aus
JOHNWOO	Doppelpistole
PLUGEM	MP40
VANILLA	Bazooka
HOTTIMES	Flammenwerfer
BOOZE	Raketenerwerfer
BONES	Flammenwand
FIREBOMB	Feuerbombe
SEeya	God Mode ohne Zeitlimit
RIDE	Kamera verfolgt Rakete
WHERE	Gibt die Koordinaten des Spielers
RECORD	Nimmt Demo auf
STOP	Beendet Demoaufnahme
PLAY	Spielt eines der vier Demos ab

Darmogen. Auch hier sollten Sie die Tastaturbelegung beachten. Als erstes müssen Sie »Dipstick« eingeben, um folgende Cheat-Codes zu ermöglichen: (fs)



Bewaffnet und gefährlich.....



# APACHE LONGBOW

Apache-Longbow.... beispiellos  
detaillierter, wirklichkeitsgetreuer  
Fronteinsatz und Spielplan - vom  
Schnellstart-Szenario - jeder gegen  
jeden - bis zu anspruchsvollen  
tatsächlichen Einsätzen....

Apache-Longbow  
beherrscht das  
Schlachtfeld Tag  
und Nacht.



Auf CD-ROM erhältlich.

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ, England.

## RETTUNGS-BOAT

Ich habe aus Versehen meine Systemdateien gelöscht. Als ich dann neu boote, kam die Meldung: »Kein System oder Laufwerksfehler«. Daraufhin habe ich mir dann von einem Freund eine Nat-Baatsdiskette erstellen lassen und starte meinen PC jetzt damit, aber das kann ja wohl keine Dauerlösung sein.

(Sven Hallenbach, Sarstedt)

Für dieses Problem gibt es mehrere Abhilfen. Wenn Sie die Dateien nur mit dem »DEL«-Befehl gelöscht haben, reicht es, eine Datei namens »COMMAND.COM« in Ihr »C:\«-Stammverzeichnis zu kopieren. Die DOS-Version, der Sie sie entnehmen, muß natürlich mit der übereinstimmen, die auf Ihrem PC verwendet wird. Die zwei anderen Files, die zum Booten benötigt werden (»IO.SYS« und »MSDOS.SYS«) sind normalerweise versteckt und als Systemdateien gekennzeichnet. Diese kann man also nicht ohne weiteres löschen. Sollte es doch einmal geschehen sein, hilft der Befehl »SYS C: A:«, wobei eine Bootdiskette in Laufwerk A: eingelegt sein muß. Die Systemdateien werden dann neu übertragen.

## SENSIBLE KNÜPPEL-JUSTAGE

Ich möchte mir endlich einen Joystick zulegen. Warum muß man bei PCs diesen immer kalibrieren? Was heißt denn das und was passiert dabei? Ist es schlimm, wenn man das nicht macht?

(Stefan Heiger, A-Graz)

Der PC verwendet aus irgendeiner Flugsimulator-Laune der damaligen Designer sogenannte Analog-Joysticks. Das heißt, das der Knüppel nicht nur Ein/Aus-Werte liefert, sondern viele Zwischenwerte, womit man Jets und Doppeldecker feinfühler kanalisieren kann. Da die dabei verwendeten Bauteile (»Potentiometer«) sich von Joystick zu Joystick in gewissen Grenzen unterscheiden, muß dem PC beim Kalibrier-Vorgang mitgeteilt werden, welche Werte auftreten können und wie die genaue Mitten-Einstellung ist. Wird dies nicht getan, merken Sie das daran, daß Ihr Spielobjekt einen Drall in eine gewisse Richtung hat oder sich gar nicht erst steuern läßt.

## DER AUF ALLEN HOCHZEITEN TANZT

Ich habe mir einen Pentium 90 gekauft. Leider kommt er mir ziemlich langsam vor, obwohl ich eine schnelle Grafikkarte besitze (Hercules Dynamite Pra). Liegt das vielleicht am

# TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Motherboard? Es ist nämlich ein ISA/PCI/VLB-Kambiboard.

(Michael Paul, Schlaßberg)

Sie haben recht. Derartige Kambiboards, die alle drei Bus-Welten vereinigen, müssen riesige Klimmzüge veranstalten, um das unterschiedliche Timing-Verhalten unter

einen Hut zu bringen. Dies geschieht über sogenannte »Bus-Bridges« (Brücken), deren Verwaltungsaufwand aber unter bestimmten Umständen deutliche Leistungseinbrüche verursacht. Legen Sie auf volle Pentium-Leistung Wert, dann ziehen Sie einen Austausch mit einem Standard-PCI-Board in Erwägung (z.B. Intels Plato). Bei einem Neukauf sollten Sie also nur dann zu einem derartigen Kambiboard greifen, wenn Sie unbedingt Ihre alten VLB-Karten recyceln müssen.

## SCHREIB'S ZURÜCK, ABER NICHT SOFORT

Öftmals lese ich von »Write-Through« oder von »Write-Back«-Cache. Was bedeutet das? Gibt es da gravierende Unterschiede?

(Esther Schwinn, Schöllkrippen)

Diese Bezeichnungen geben eine Aussage über die verwendeten Cache-Strategien. Bei »Write Through« führt das Zurücklegen von veränderten Daten auf den Cache zu einem sofortigen, zeitraubenden Hauptspeicher-Schreibzugriff. Bei »Write-Back« hingegen wartet der Cache-Controller mit dem Zurückschreiben ins langsame DRAM, bis eine günstige Gelegenheit da ist oder es absolut notwendig ist. Letztere Methode ist also theoretisch deutlich schneller, in der Praxis (z.B. bei Prozessorchaches) fällt der Unterschied nicht so groß aus. Nachdem Cyrix jedoch seine 486er mit Write-Back-Cache aufpeppte, zog Intel neuerdings zähneknirschend nach und bietet ihre Chips jetzt ebenso gelungene an.

## CD, DAS UNBEKANNTE WESEN

Kann man beim Systemstart die CD im Laufwerk lassen oder wird dadurch etwas beschädigt? Kann durch Kälte oder Hitze auf CDs oder Disks Datenverlust auftreten? Warum kann ich durch CDs durchschauen? Wie spiele ich Audio-CDs auf dem PC ab?

(Ernst Ludwig, Heubach)

Die CD darf beim PC-Start ruhig im Laufwerk verbleiben, da passiert gar nichts. Anders sieht es bei starken Temperatureinwirkungen aus. Hierbei können bei Disks recht schnell, bei CDs etwas langsamer, Datenverluste auftreten. Also: auch keine CDs ins pralle Sonnenlicht legen. Hält man eine CD ganz nahe ans Auge und schaut dabei in die Sonne oder eine starke Halogenlampe, kann man durch sie hindurchschauen. Dies hängt damit zusammen, daß die Aluminiumbeschichtung der CD wirklich hauchdünn ist. Der Rest ist durchsichtiges Plastik. Um Audio-CDs abzuspie-



Justage-Prozeduren für den Joystick sind bei vielen Spielen notwendig, da die Joystick-Werte nicht genannt sind

# PC-Erotik pur!

Jetzt neu  
im Handel!

PC-Erotics bringt die beste **Soft-**  
und **Hard**ware im Überblick. PC-  
Erotics **zeigt** Ihnen wo, was und  
wie Sie auf diesem **heißen**  
Markt das **Beste** bekommen:  
Welche **Technik** Sie brauchen,  
um die schönsten **Bilder** in  
voller **Schärfe** auf den Bild-  
schirm zu bekommen. Was Sie in  
Btx und Mailboxen **erwartet**,  
welche Spiele **reiz**voll sind – ganz  
einfach **alles**, wie Ihr PC mal  
ohne Zahlen aus **kommt**  
Also: PC-Erotics ganz schnell  
**besorgen**, PC anmachen und  
voll... **genießen!**



CD-ROM + Heft nur 19,80 DM!

Die folgenden Probleme haben wir schon oft beantwortet, Sie werden jedoch jeden Monat aufs neue gefragt. Deswegen gibt es diese Classics-Rubrik, in der wir die häufigsten Fragen und Antworten kurz zusammenfassen.

## TECHNIK TREFF Classics

► **PROBLEM:** Nach Installation von Soundkarte, CD-ROM oder anderer Hardware reicht das RAM nicht mehr für ein bestimmtes Programm.

Lösung: Starten Sie das Programm MEMMAKER von MS-DOS 6 oder besorgen Sie sich einen professionellen RAM-Manager wie OEMM oder 386MAX.

► **PROBLEM:** Spiele stürzen ab, wenn Soundkarte (Soundblaster oder kompatibel) Geräusche abspielt.

Lösung: DMA-Konflikt im PC. Kann an falsch eingestelltem DMA-Kanal liegen, oder an inkompatiblen Harddisk-Controller (austauschen) oder defektem DMA-Controller auf der PC Platine (auch hier hilft nur Austausch).

► **PROBLEM:** Soundkarte knackt ständig. Unüberhörbares Rauschen, Surren und Zischen.

Lösung: Soundkarte in anderen Steckplatz stecken; ansonsten Hauptplatine austauschen (entweder defekter ISA-Bus oder defekter DMA-Controller).

► **PROBLEM:** PC ist zu langsam. Was bringt eine neue Grafikkarte?

Lösung: Kaum etwas. Für DOS-Spiele lohnt sich nur der Umstieg von ISA auf Vesa Local Bus (oder gegebenenfalls PCI). Einzige Ausnahme: Ihre jetzige Grafikkarte ist zwei Jahre oder älter und war ein besonders preiswertes Modell. Alle modernen Karten sind nahezu gleich schnell.

► **PROBLEM:** Ich kann keine Super-VGA-Spiele starten.

Lösung: Sie brauchen einen Vesa-Treiber. Dieses Programm müssen Sie VOR dem Spiel starten. Ein solcher Treiber liegt jeder modernen Grafikkarte bei; ansonsten fragen Sie Ihren Händler. Manche Grafikkarten (Merkmal: S3-Chip) haben keine Unterstützung für den 640 mal 400-Modus. Hier benötigen Sie einen Vesa-Treiber, der diesen emuliert. Diese gibt es bei Sharewarehändlern (UNIVESA, V400) oder auf den CD-ROMs von PC Player plus.

► **PROBLEM:** Wie kann ich meinen alten PC auf Local Bus aufrüsten?

Lösung: Dazu muß die komplette Hauptplatine ausgetauscht werden. Das ist eindeutig Sache für einen Fachmann.

► **PROBLEM:** Welche(s) Soundkarte/Grafikkarte/CD-ROM soll ich mir kaufen?

Lösung: Wir geben grundsätzlich keine individuellen Kaufempfehlungen. Bitte beachten Sie unsere Testberichte und wenden Sie sich gegebenenfalls an einen guten Fachhändler.

len, gibt es spezielle Software, z. B. den Mediaplayer von Windows. Damit Sie etwas hören, muß das CD-ROM-Laufwerk an die Soundkarte angeschlossen werden oder Sie stöpseln einen Kopfhörer an die meist vorne vorhandene Buchse.

### Single sucht Anschluß

Ich kaufe mir ein IDE-Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk und habe jetzt nach ein altes Singlespeed-Laufwerk über, das an die Soundkarte angeschlossen war. Da sich ein Verkauf nicht mehr lohnt, würde ich es gerne zusätzlich als Zweitlaufwerk einbauen, traue mich aber nicht. Ist das überhaupt möglich oder kann ich dabei etwas beschädigen?

(Georg Kurze, Schwalbach)

Zwei CD-ROM-Laufwerke in einem PC mögen zwar im Moment ein wenig luxuriös wirken, stellen aber kein Problem

dar. Es kann höchstens passieren, daß es zu Interrupt- oder DMA-Überschneidungen kommt, was bei Ihnen aber nicht der Fall sein dürfte. Schließen Sie Ihr altes Laufwerk einfach wieder an und laden den gewohnten Treiber in der »CONFIG.SYS«. Bei der Treiberzeile müssen Sie dem Laufwerk einen neuen Namen geben, meistens mit dem »/D:«-Kommando. Probieren Sie mal »/D:SINGLE«.

Jetzt müssen Sie noch die »MSCDEX.EXE«-Einstellung in der »AUTOEXEC.BAT«, dahingehend erweitern, daß Sie am Ende den CD-

ROM-Namen angeben, den Sie beim zweiten Treiber spezifiziert haben. Also zum Beispiel: »MSCDEX ... /D:SINGLE«, wobei »SINGLE« der Name des Singlespeed-Laufwerkes ist. Natürlich müssen beide Namen unterschiedlich sein. Das Single-Speed-Laufwerk kriegt dann automatisch einen Laufwerksbuchstaben zugeteilt.

### Gebühren-Takt treibt Schabernack

Wenn ich versuche, mit Freunden Spiele per Modem gegen einander zu spielen, geht das immer nur wenige Minuten. Dann bricht die Verbindung ab; egal bei welchem Spiel. Waran kann das liegen? (Mikail Ferencik, Bad Ragaz)

Wahrscheinlich verwendet die Telefangesellschaft der Schweiz ein ähnliches Verfahren wie die deutsche Telekom: Hier kann man sich nämlich einen »Gebührenimpuls« auf die

Telefonleitung geben lassen. Dabei handelt es sich um einen kurzen, hohen Ton, den Telefone normalerweise ausfiltern, auf den aber ein Gebührenzähler anspricht. So kann man sich anzeigen lassen, wieviel Geld man denn nun schon wieder telefoniert hat.

Leider kommen manche Modems mit diesem Ton völlig durcheinander; in diesem Fall sollte man ihn sich bei der Telekom abschalten lassen. Ein ähnliches Problem kann bei Nebenstellenanlagen auftreten. Hier sollten Sie versuchen, auf Modemleitung alle Extrafunktionen zu deaktivieren. (mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag  
Redaktion PC Player  
»Technik-Treff«  
Gruber Str. 46 a  
85586 Poing  
Oder per E-Mail:  
treff@pcplayer.mhs.campusserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Rückschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückpaar oder frankierte Rückumschläge mit.





# TUTTO COMPLETTI

## Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstöß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

## Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

## Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxis-Test • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls Arena • ...

## Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Sim City, FIFA Soccer, Sam & Max, Anstöß u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent • ...

## Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschweif, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privateer, Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

## Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, Armada, NHL, Hockey '95, TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Outpost, Inherit the Earth, Pizza-Connection • ...

## Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM • Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinball Dreams Deluxe, System Shock • ...

## Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Colonization, Fila Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

## Ausgabe 12/94 (CD-vergriffen)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Golf-kurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, Nascar Racing, Kyranida 3, Malcom's Revenge • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung System Shock • ...

ab Ausgabe 10/94 auch als PC PLAYER plus (mit CD) erhältlich

## Ausgabe 1/95 (CD-vergriffen)



Das war '94: Spiele, Jahreshinhalte, Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The Incredible Machine 2 • Tips & Tricks: BMH, Magic Carpet • ...

## Ausgabe 2/95 (auch mit CD)



3D0-Blaster im Test • Starthilfe für OS/2 • Monty Pythons CD-ROM • Tests: Cyberia, Wing Commander 3, System Shock enhanced CD, Panzer General • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Quest 7, Kyranida 3 • ...

## Ausgabe 3/95 (auch mit CD)



CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test • Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs • Tests: Descent, Woosruff und die Schnibbel, Legions • Tips & Tricks: Cyberia, Heretic, Wing Commander 3 • ...

Sie können auch die Karte in der Hefmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

## JA, ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto komplett!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankleitzung:

PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ☐ DM  
PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ☐ DM  
PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ☐ DM  
PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ☐ DM  
zusätzlich Porto (Innenhalb der BRD): ☐ 4,-  
Gesamtsumme: ☐ DM

Konto-Nr.:  BLZ/Bankverbindung  
oder lege einen Scheck bei (gültigste Rechnung liegt der Sendung bei).

Name/Vorname

Strasse

PLZ/Ort

Unterschrift

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **089/20240215**  
Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag  
Leser-Service, CSJ,  
Postfach 14 02 20,  
80452 München



**Sie wallen Ihre Meinung über PC Player loswerden, aber sich zu allgemeinen Computer-Themen äußern? Wenden**

**Sie sich vertrauensvoll an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Straße 46 a, 85586 Paing.**

### Munter runter

Erstmal ein Lob: Die Zeitschrift ist einfach gut. Am besten gefallen mir die kritischen Tests. Aber nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich rede von der PC Player 2/95. Der Test von Wing Commander 3 war ja ganz OK, bis zu dem Vergleichskasten »Im Wettbewerb«. Was muß ich da lesen? Privateer wurden fünf Punkte von der Wertung abgezogen. Ein paar Seiten weiter beim Testen von Cyberio das gleiche: Rebel Assault hat plötzlich fünf Punkte weniger, weil es technisch nicht mehr mit anderen Spielen mithalten kann. Nur weil es technisch bessere Spiele gibt, heißt das nach meiner Meinung nicht, daß Rebel Assault und Privateer on Spielspaß verlieren.

(Christian Junge, Bad Vilbel)

Wir glauben, daß bei Actionspielen wie Rebel Assault die Technik durchaus zur Gesamtfaszination beiträgt. Es war immerhin das erste Actionspiel, daß geschickt die CD für grafische Gimmicks einsetzte. Angesichts neuer Konkurrenten wie »Cyberia« wird diese technische Überlegenheit, die sich auch auf den Spaß auswirkt, erheblich relativiert. Und so streng war die Abwertung auch wieder nicht: Der LucasArts-Klassiker liegt immer noch gut im gehobenen 80er-Feld. Ähnliches gilt für Privateer, das neben dem neuen Wing Commander 3 mit Super VGA einfach nicht mehr den gleichen Stunneffekt erzielt wie im Herbst 1993.

### Schluß mit dem Gejammer!

Mir fällt in allem Computerzeitschriften bei den Leserbriefen immer wieder auf, daß sich Leser zum einen über die technischen Anforderungen und zum zweiten über die Heftpreise beschwerten. Zum Heftpreis würde ich sagen, daß Ihr, sollte es notwendig werden, ruhig fünf bis zehn Mark mehr verlangen könnt, wenn Ihr dafür Euer Niveau bei der Gestaltung

von Heft und CD haltet. Eure zynischen Kommentare dürft Ihr gern öfter einbauen.

Allen, die aufgrund der Spiele nicht immer wieder Ihren Computer aufrüsten wollen, kann man nur empfehlen, immer wieder die alten Spiele zu spielen - oder auf den Amiga umzusteigen. Gerade darin liegt ja der Vorteil des PCs, daß ich nicht in alle Ewigkeit mit der gleichen CPU, Grafikkarte etc. auskommen muß, sondern diese Komponenten austauschen kann. Vielleicht könnt Ihr einmal kurz auf die Hardware-Emulatoren für Amiga (falls bereits fertig) und Atari eingehen, das wäre für diese Anwender dann die optimale Ergänzung.

Von mir aus soll die Industrie jedoch weiter versuchen, das Beste aus dem derzeitigen Entwicklungsstand herauszuholen, auch wenn dadurch die Kosten der Spiele steigen. Das ist mir mein Hobby wert. Die Kosten der teuren Atari-VCS-Module Anfang der 80er Jahre sind ahnlich noch lange nicht erreicht...

(Peter Lange, A-Innsbruck)

Der Argumentation kann man sich teilweise anschließen. Die gewaltigen technischen Fortschritte der letzten Jahre bei PC-Spielen wären ohne Hardware-Upgrades (486er, CD-ROM...) unmöglich gewesen. Manchmal werden die Schmerzgrenzen allerdings (unnötig?) stropaziert: Wer Probleme hat, bestimmte Spiele bei »nur« 8 MByte RAM überhaupt zum laufen zu bekommen, fühlt sich etwas verbalbelt...

### Schmusegespräch

Zum Streitgespräch mit Andreas von Lepel in Ausgabe 2/94: Wieso sollte das Interview ein Streitgespräch gewesen sein? Wenn Sie das als Streitgespräch bezeichnen, haben Sie wahrscheinlich jedesmal tränenverhangene Augen und werden von

Schuldgefühlen durchschüttelt, wenn Sie einen ehrlichen Testbericht über ein Spiel schreiben.

Zum Test »Knights of Xentar«: Wahrscheinlich hatten Sie Probleme, das Programm starten zu können, weil es »S70 MByte RAM« benötigt, wie Sie selbst im Kästchen auf der Seite 40 angeben. Ich habe leider nur 12 MB und mein Mainboard will sich partout nicht auf mehr als 128 MB aufrüsten lassen...

(Inga Kähler, Dortmund)

Ist das nicht unglaublich saueran von unserer Redaktion? Wir ziehen nicht nur die kleinen Pannen dieser Industrie lustvoll durch den Kakao, sondern produzieren auch noch selber ausgesuchte Stilblüten. Was ein kleiner Buchstabe am falschen Ort doch alles anrichten kann...

Beim »Streitgespräch« lassen sich zwei Personen auf eine Diskussion ein. Diese lieben Menschen kommen aus verschiedenen Lagern und vertreten unterschiedliche Standpunkte. Wenn sich bei einem solchen Gespräch ein konstruktiver Dialog entwickelt, bei dem man gegenseitig auf die Argumente eingeht,



War die Abwertung für Rebel Assault zu streng?



muß dies ja nicht unbedingt schlecht sein. Dann kommen jedenfalls mehr Informationen raus als bei so manchem Angeranz. Es wird sicher auch wieder giftigere Streitsgespräche geben, aber gerade die X-Base-Diskussion fanden wir wegen des offenen Meinungsaustausches interessant. Man muß eine gewisse Sachlichkeit ja nicht gleich als langweilig empfinden...

### Warte auf die Karte

Nach 1,5 Jahren unregelmäßigem, aber treuem Lesen der PC Player bin ich nun endlich Abonnent geworden. Nun sagt mir sowohl das erstklassige Magazin PC Player als auch die CD von PC Player plus zu. Aus finanziellen Gründen konnte ich mich jedoch nicht dazu durchringen, PC Plus zu abonnieren. Für alle, denen es ebenso ergeht, folgender Vorschlag: Legen Sie doch der normalen PC Player, ganz im Stile der alten PC-Player-Diskette, wieder einen Bestellschein bei, mit dem man die CD einzeln erwerben kann. Ansansten kann ich nur sagen: Die PC Player ist trotz der inzwischen angewachsenen Werbung und der Vergrößerung des Redaktionsteams ein Spiel-Magazin der Spitzenklasse geblieben.

(Ronnie Vuine, Ahlen)

Danke für die üppigen Lobpreisungen. Wir hoffen, daß wir Ihnen mit den Maßnahmen der letzten Monate (Preissenkung bei PC Player plus, CD-Bestellkarte in der Hefmitte) etwas entgegengekommen sind.

### Garantiert unmutiert

Erst einmal ein großes Lob für Eure, seit vielen Ausgaben äußerst gelungene Zeitschrift. Ich kann nur hoffen, daß Ihr nie zu einem dieser Jubel-Witzblätter mutiert und auch weiterhin auf einen Konsolenteil verzichtet. Eure Objektivität und unverblühte Kritik macht die PC Player zum absoluten Muß für jeden PC-Spieler. Allerdings würde ich mir einen noch etwas umfangreicheren Technik-Teil wünschen.

Mit dem Inhalt der CD war ich immer sehr zufrieden, auch wenn der Preis der »plus« mich vor jedem Kauf erst die Inhaltsangabe der ominösen Silber- oder Goldscheibe gründlich studieren läßt.

Von der Strukturierung der CD bin ich leider noch nicht ganz überzeugt. Als eingefleischter DOSler wäre ich an einer Trennung bzw. Kennzeichnung von DOS- und Windows-Programmen sehr interessiert.

(Mathias Kuhlmann, Dresden)

Bei den CD-Inlay-Kortons, die es seit der Ausgabe 2/95 gibt, bemühen wir uns um eine Kennzeichnung von Demos, die nur unter Windows laufen. Unsere Rubriken Datenplayer, Videos und »interaktiver Test« werden wir aus Kompatibilitätsgründen weiterhin ausschließlich unter Windows gedeihen lassen. Und natürlich, danke fürs Lob; ein Videospiele-Teil in PC Player ist ebenso wenig geplant wie eine Aufweichung der Testmaßstäbe.

### Wenn Karten bremsen...

In Eurer Rechnerempfehlung zu den einzelnen Spielen geht Ihr nur Punkte wie Prozessor, Speicher, Joystick an. Dabei spielt die Grafikkarte auch eine wesentliche Rolle, die nicht zu unterschätzen ist. Es ist doch ein Unterschied, ob ich z.B. »NASCAR



**NASCAR Racing:** Ohne eine schnelle Grafikkarte wird der beste Prozessor ausgebremst

Racing« unter SVGA mit einer ET400W32-, 33- oder Matrox-MGA-Karte spielen. Ich bin der Meinung, Ihr solltet auch eine Grafikkarten-Empfehlung dazu

schreiben. Die Idee, das Cover für die CD separat ins Heft zu legen, ist gut, aber Ihr habt wohl für die Vorderseite etwas zu wenig Papier berechnet, da das Titelbild lose in der CD-Hülle herumfliegt. Das kann man doch sicherlich ändern, da das ziemlich unprofessionell aussieht, ganz im Gegensatz zur restlichen PC Player plus. Ihr habt auf der CD 11/94 zum letzten mal CD-Treiber-Updates gebracht. Warum sind auf der neuen CDs keine mehr? Bekommt Ihr keine oder gibt es keine aktuelleren?

(Maik Fietko, Braunschweig)

Schauder, schouder: Jedes Spiel mit allen möglichen Grafikkarten-Konfigurationen auszutesten, würde etwas den Rahmen unserer Spieletests sprengen. Daß die behorrlichte Verwendung eines VGA-Oldies aus der Trident-Dynastie ein genereller Spielbremser ist, dürfte mittlerweile jedem klar sein. Zuletzt hatten wir in Ausgabe 1/95 auf die Wichtigkeit einer schnellen VGA-Karte hingewiesen und Kauftips gegeben. Aber keine Angst, der nächste Grafikortons-Test mit Spiele-Benchmarks kommt bestimmt.

Die CD-Hülle in Ausgabe 2/95 war etwas knapp bemessen; mittlerweile haben wir den Fehler korrigiert. Deine Treiber-Anregung kam an; das Thema wird von uns sicher nicht vergessen.

### Löwenbändiger

Die Grafik von »Der König der Löwen« ist wirklich wonnig, die Punktezahl verdient. Aber: Hiermit beontrage ich, daß Ihr bei euren Spieletests eine »Ätz-Box« einführt, in der all die kleinen Ekligkeiten verzeichnet werden, mit denen einem der Alltag versalzen wird. Wählt man hier als Soundblaster 16-Besitzer die Soundblaster 16, stürzt alles ab. Wunderbar. Dann ein Kopierschutz mit Handbuchabfrage (vor jedem Spiel, 10 Punkte auf der nach oben offenen Ätz-Skala). Damit es für die Zielgruppe (Kinder!) aber nicht zu leicht wird, zerschießt Linking erstmal den deutschen Tastaturtreiber, so daß »DIFFICULTY« als »DIFFICULTZ« eingegeben werden muß. Nach Spielende ist der deutsche Tototurtreiber übrigens immer noch weg. Äyend! (W. Küstenmacher, Gräbenzell)



# PC PLAYER 5/95

## ♦ FÜR DIE WARTENDEN

Wir trauen uns ja eigentlich kaum noch, diese Spiele in der Vorschau zu erwähnen. Aber die lange erwarteten Knaller **Dork Forces** (LucasArts) und **Flight Unlimited** (Looking Glass) sollen allen Ernstes nächstes Monat testreif sein. Wir vertrauen dem Indienzehrenwort der Hersteller und älen schon mal unsere Joysticks für die Dauertests.

## ♦ FÜR DIE VERZWEIFELTEN

Tja, **Alone in the Dark 3** ist wirklich hart. Nur gut, daß es in der nächsten PC Player die Komplettlösung gibt. Unser Tips-Teil bietet ferner Strategien zu **Transport Tycoon** und viele weitere praktische Hilfen für aktuelle PC-Spiele.

## ♦ FÜR DIE KLEINEN

**Tunelond** läßt sich am besten als »Kinderbuch zum Mitmachen« beschreiben. Hier gibt's viel zum Klicken und Gucken; CD-Audiotracks sorgen für standesgemäße Beschallung. Im Rahmen unserer Edutainment-Rubrik »PC junior« werden wir **Tunelond** in der nächsten Ausgabe testen.



## ► DOWN UNDER

Ein australisches Programmiererteam designt ein Grafik-Adventure, das dezent an LucasArts-Klassiker Marke »Indiana Jones« erinnert. Erlösung für Abenteurer, die auf ein neues solides Puzzle-Prachtstück hoffen? Nach einem Jahr Wartezeit hat Binary Interactive endlich sein **Flight of the Amazon Queen** vollendet. Die Rallen sind klar verteilt: Renegade ist der Publisher, Virgin managt den Vertrieb und PC Player testet das gute Stück in der nächsten Ausgabe. Nicht minder vorfreudig sehen wir außerdem der fertigen Version von **NBA Live '95**. Die Basketball-Simulation von Electronic Arts ist ebenfalls reif für den Testteil.



Spiele-Hoffnungen für nächsten Monat: Grafik-Adventure »Amazon Queen« und »Basketball-CD-ROM »NBA Live«.

## ► HELM ODER SCHELM

Mit dem Virtual-Reality-Helm ab in den PC-Cyberspace? Nach allerlei Prototypen hat es jetzt endlich eine salbe Kapfbedeckung in die Händlerregale geschafft. Der

**Cybermaxx** kastet stolze 2000 Mark, läßt sich an den heimischen PC anschließen und wird angeblich von Spielen wie »Magic Carpet« unterstützt. Eröffnet sich durch diesen VR-Helm eine neue Spieldimension oder sorgt er nur für Augenflimmern, Kopfschmerzen und überzogene Girakanten? Unsere Hardware-Experten haben verschiedene Spiele in der Praxis mit dem Cybermaxx getestet und verraten Ihnen, ob sich die teure Anschaffung lohnt.

Des Spielers Sommer-Hutmode: Den VR-Helm »Cybermaxx« gibt es jetzt anschlussfertig für den PC.



**PC PLAYER  
5/95  
erscheint am  
12. April**

Alle dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

# FINALE



## DOC BOBO AUF ABWEGEN

Daß Hollywood-Stars wie Sylvester Stallone oder Bruce Willis zum Zeitvertreib Restaurant-Ketten eröffnen, ist uns wohl bekannt. Anscheinend gelüstet es jetzt auch den Titanen der Computerspiele-Szene nach gastronomischen Nebenverdiensten. Unser Autor Randal Austinat dokumentiert mit einem Dia eine Entdeckung auf seinem letzten USA-Trip: »Bobo's Restaurant! Neben dem wohl-bekannten PC Player-Redakteur sollen Bill Gates und Trip Hawkins die anderen Teilhaber des Multi-Millionen-Dollar-Projekts sein. Baris »Doc Bobo« Schneider dementiert indes Gerüchte über eine deutsche Filiale mit dem germanisierten Untertitel »Futtern wie bei Müttern«.



## DMV INTERN

Der DMV-Verlag begrüßt auch diesen Monat wieder hoffnungsvolle Nachwuchskräfte, die auf eine Karriere im Geflecht dieses Medienkonzerns spekulieren. Unser Bild zeigt Frühstücksdirektor B. Schneider (links), wie er dem neuen Mitarbeiter Gregor »Den kennen wir doch irgendwo her?« Neumann die Beta-Version seiner Visitenkarte überreicht. Wir gratulieren!



## Marketing

- Doppelseitige Anzeige in der Fachpresse
- Deutsches Handbuch
- Deutsche Verpackung
- Handgranaten als Giveaways
- Poster
- Demos

## EIN ECHTER KNALLER

Zur Vermarktung von »Cannan Fodder 2« schreckt Virgins Marketing-Abteilung vor nichts zurück. Handgranaten als explosives Fördermittel zum Abverkauf - da wird der Einzelhandel nach lange dran zurückdenken! Oder handelt es sich hier gar um eine besonders drastische Kopierschutz-Technik?

## 10 GUTE VORSÄTZE FÜR DIE CERBIT '96

Diese große Computermesse in Hannover ist wie Weihnachten: Die Vorfreude ist gewaltig, doch wenn es erst einmal angefangen hat, kann man das Ende kaum mehr erwarten. Wer gestreift, genervt und gefrustet vom Messe-Moloch CERBIT zurückkehrt, faßt am besten gleich gute Vorsätze fürs nächste Jahr. Unsere Redakteure haben zu diesem Thema 10 konstruktive Beiträge parat:

- PLATZ 10:** Mit eigenem Taschenrechner alle Prozessorberechnungen am Intel-Stand gewissenhaft nachprüfen.
- PLATZ 9:** Bei Compaq nicht mehr darauf bestehen, einen 2-Meter-Falltest mit dem neuen Aero-Notebook zu machen.
- PLATZ 8:** Weniger auffällig in die Kamera grinsen, wenn Toni Schweiger die nächsten »Multi-media Leserbriefe« dreht.
- PLATZ 7:** Keine Versuche mehr, im Messerrestaurant mit Kilobytes zu bezahlen.
- PLATZ 6:** Die Maustasten am Logi-Stand nicht mehr mit Sekundankleber zuzuleckern.
- PLATZ 5:** Die Fahrer der Messebusse nie mit der Frage »Ist das auch ein Local Bus?« ablonken.
- PLATZ 4:** Nicht mehr heimlich die Prospekte von den Escom- und Vobis-Ständen austauschen.
- PLATZ 3:** Drei Worte: »Nie wieder Mauskegelweitwurf!«
- PLATZ 2:** Nicht mehr verzweifelt nach den Ständen von Atari und Commodore Ausschau halten.
- PLATZ 1:** Während der feierlichen Eröffnungsrede nie wieder »Genug geschwafelt,Konzert! Ich will endlich Doom 3 sehen!« brüllen.



## SCHREIB' MAL WIEDER

Achtung: Bitte nicht nachmachen - das ist streng genommen illegal! Aber mit welcher Eleganz ein namenloser PC Player-Leser sich die postalische Beförderung erschlichen hat, verdient schon eine gewisse Würdigung...

## tikis MS-Spieldose



»Die Softwarekosten für eure Computer und Gameboys laufen uns davon. Ich muß einen von euch entlassen.«



**Kinospaß für zu Hause. Demnächst auf einem PC in Ihrer Nähe!**



Die Multimedia Entdeckung des Jahres. Spielen Sie mit der Kelvin eine ganze Palette spannender MPEG Kinofilme von Video-CD oder interaktive Spiele in VHS Qualität auf Ihrem PC.\*

Den glasklaren HiFi Surround-Sound liefert die Kelvin MPEG direkt an den Kopfhörer oder Ihre Stereoanlage auf CD-Niveau!

Durch 64-Bit Grafikpower sorgt die Kelvin MPEG unter Windows, OS/2 und DOS für die richtige Geschwindigkeit mit 16 Millionen leuchtenden Farben.

Pharao Ramses würde vor Neid erblassen!

Komplett mit Demo-CD und dem Spiele-Hit Psychotron auf CD!



\* Ihr PC muß über ein White-Book fähiges CD-ROM Lautwerk verfügen, das Video-CD's lesen kann. Surround nur über entsprechenden Decoder.

Orchid Technology GmbH Niederlörcker Str. 36 40667 Meerbusch Fax: 02132 / 80074 Tel: 02132 / 80071 Mailbox: 02132 / 80075

Kelvin MPEG, Kelvin64, SoundWave32 Pro, GameWave32 Plus und WaveBooster gibt's im gut sortierten Fachhandel.

Ja, ich will mit der Kelvin MPEG Kinospaß auf meinem PC entdecken. Schickt mir mehr Infos. Schnell!!

Meine Adresse:

\_\_\_\_\_



# SIM TOWER™

THE VERTICAL EMPIRE

## 100 Stockwerke — 1000 Herausforderungen

ENTWICKELT  
VOM  
**NEU!**  
SIM CITY  
TEAM

Bauen und managen  
Sie Ihr eigenes  
Wolkenkratzer-Imperium!



**86. Etage**  
Nach den  
Kinovorstellungen  
sind die Aufzüge hoff-  
nungslos überlastet.

**78. Etage**  
Feuer! Haben Sie genü-  
gend Sicherheitsbüros ein-  
geplant?

**65. Etage**  
Die neue Fast-Food-Kette tyran-  
nisiert mit ihrem Lärm die Gäste  
des darunterliegenden Hotels.

**10. Etage**  
Die Bewohner sind empört  
über zu hohe Mieten.

...alles Probleme, die Sie als  
Tower-Manager lösen müssen.

Demnächst für  
PC-WINDOWS erhältlich!

**MAXIS**

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

